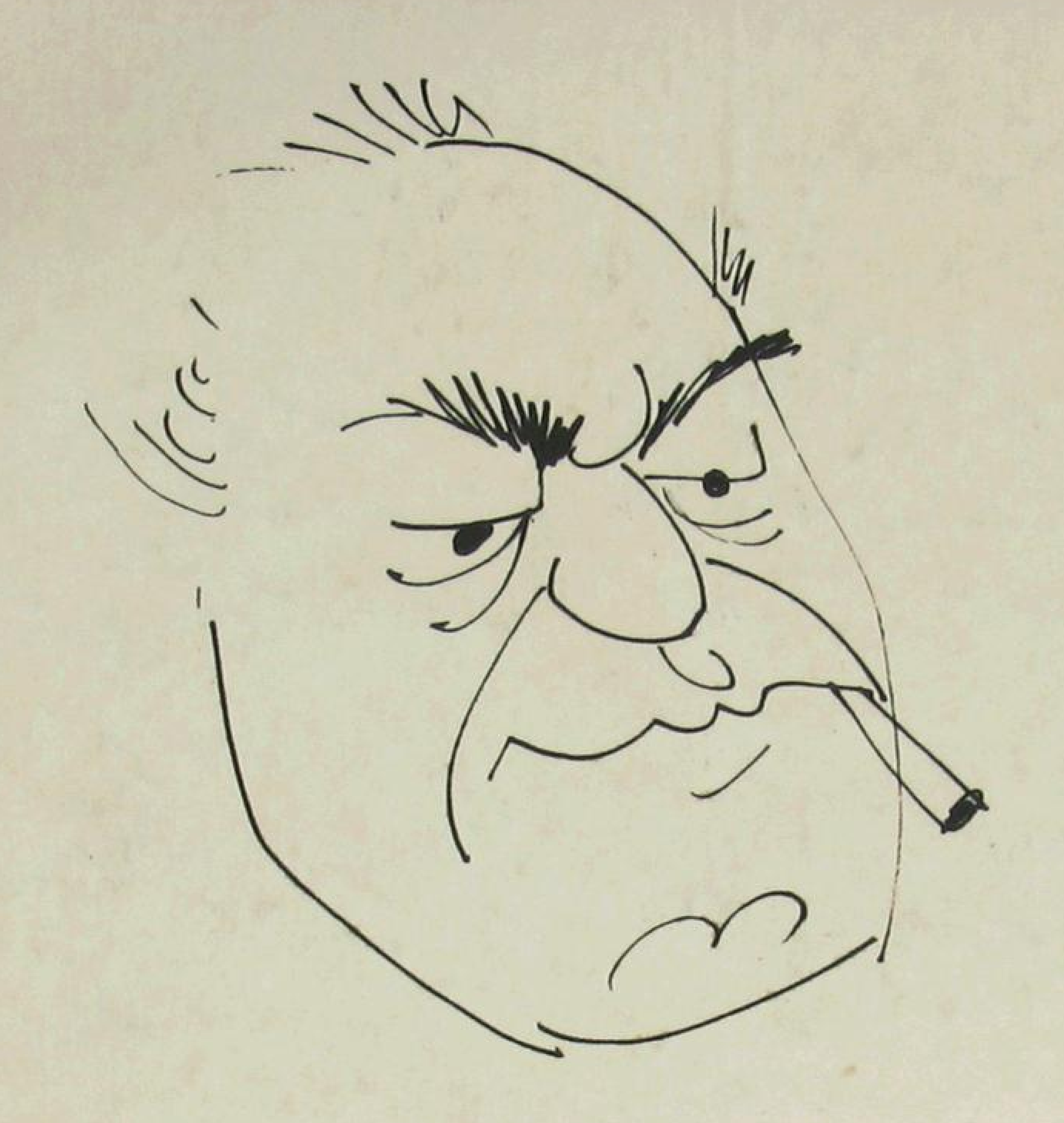
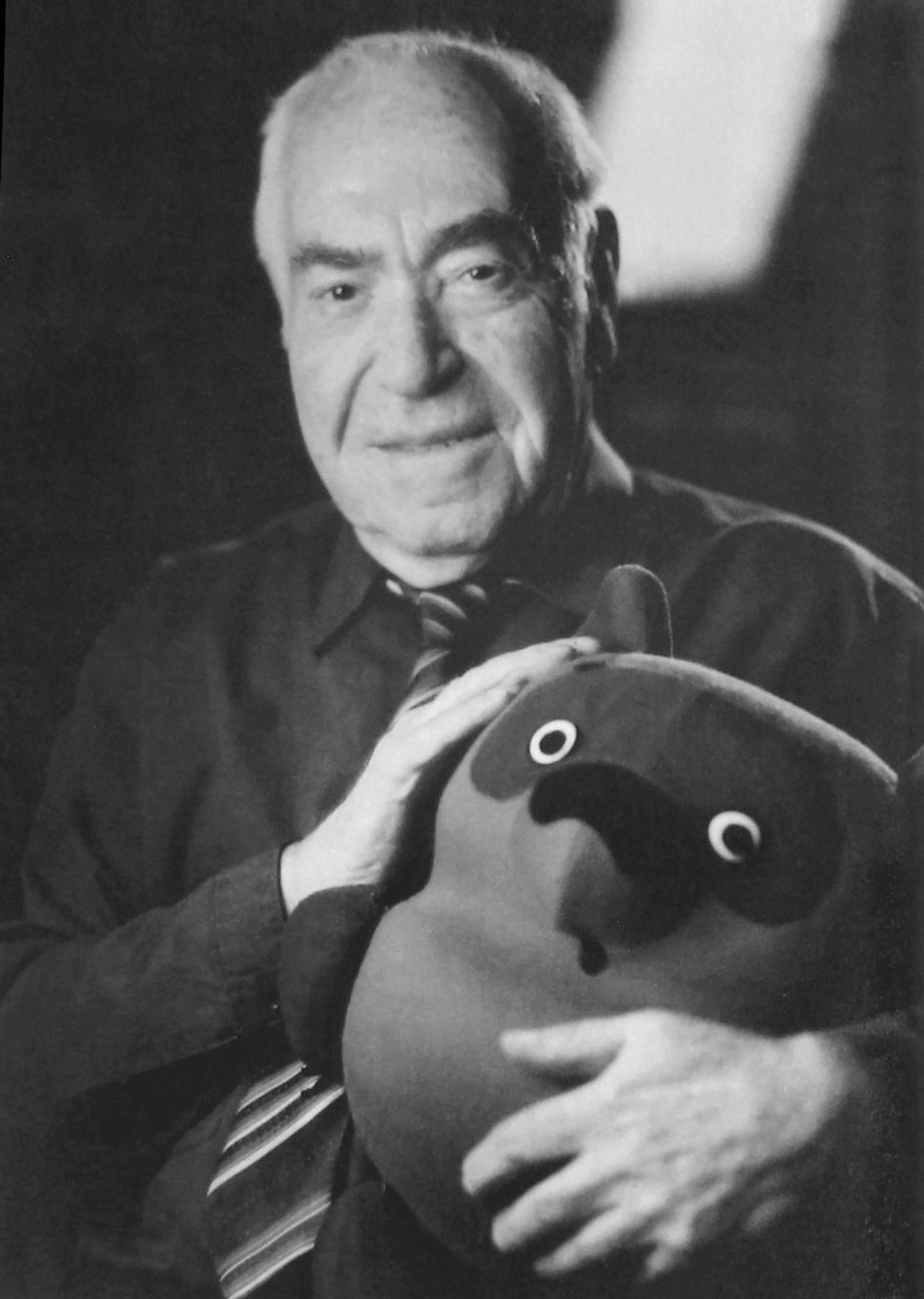


Федор Хитрук

Профессия — аниматор



ТОМ II



Ф. С. Хитрук

ПРОФЕССИЯ – АНИМАТОР

том II

УДК 77
ББК 85.378
Х-52

Оформление обложки: Ю. Михайлин

Хитрук, Ф.С.

Х-52 Профессия – аниматор / Федор Хитрук. (В. 2 тт., т. 2.) – М.: Гаятри, 2007. – 304 с.

ISBN 978-5-9689-0138-5

Второй том книги Ф.С. Хитрука посвящен его педагогической и исследовательской работе. В нем рассказывается о почти пятидесятилетнем опыте подготовки режиссеров и аниматоров, публикуются педагогические программы и методические разработки по режиссуре и мастерству художника-аниматора, стенограммы некоторых мастерских Хитрука на анимационном отделении Высших режиссерских курсов.

В книгу вошли исследования в области теории и истории анимации («Генеалогия анимации», «О языке анимации», «Эстетика анимационного фильма»), а также двенадцать портретов режиссеров-аниматоров: Нормана Мак-Ларена, Кэролайн Лиф, Лотты Райнигер, Фрэнка Томаса и Олли Джонстона, Бертольда Бартоша, Бретислава Пояра, Александра Татарского и др.

В заключительной части книги о Мастере рассказывают его коллеги и ученики.

УДК 77
ББК 85.378

ISBN 978-5-9689-0138-5

СОДЕРЖАНИЕ

Часть 6. ФОРМУЛА МУЛЬТИПЛИКАЦИИ





часть 4

О ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

28

О преподавании

Поговорим еще об одной теме, которой мы, кажется, не касались. Тема очень для меня важная, потому что с 83-го года я не делаю фильмов. Но от анимации не оторвался – занимаюсь преподаванием. Собственно говоря, начал я преподавать еще до того, как оставил режиссерскую работу. Даже до того, как стал режиссером. Педагогикой я занялся не потому, что это было моим призванием. Хотя, может быть, и было – кто знает? Это было вполне естественно, как присвоение следующего звания по стажу работы. Первый опыт состоялся на курсах по подготовке аниматоров при студии «Союзмультфильм» в 56-м году. К этому времени я уже сформировался как аниматор, по крайней мере, был официально аттестован как мультипликатор первой категории, и меня привлекли к преподавательской работе. Нам с Романом Давыдовым дали группу студентов, и мы начали обучать их профессии. Эта работа мне понравилась. Вот тогда передо мной и начали возникать вопросы, которых я раньше для себя не ставил. До этого я делал все скорее интуитивно, не задумывался над тем, почему персонаж ведет себя так, а не иначе, почему, например, для того чтобы бросить, надо замахнуться, и в чем вообще суть работы аниматора.

Только когда пытаешься объяснить другому, начинаешь сам кое-что понимать. Так и я, начав преподавать, задумался над тем, что это за профессия, в чем ее коренное отличие от профессии актера или художника и какими человеческими качествами должен обладать аниматор. А потом, когда мы начали преподавание уже на Высших курсах режис-

серов и аниматоров, эти же вопросы в более сложной комбинации возникли в отношении режиссуры анимационного кино.

С этого я бы и хотел начать. Не с фигуры аниматора, здесь дело обстоит несколько проще, т.к. аниматор выполняет четкую функцию – оживляет сцену, а с режиссера, который выстраивает фильм в целом. При этом тот опыт, который я накопил в процессе преподавания, говорит мне, что по тем параметрам, которые я определил для идеальной модели режиссера-аниматора, я к этой профессии не подхожу. Потому что я по своей природе человек сомневающийся, а режиссер, который является, прежде всего, руководителем, начальником, должен быть уверенным в себе.

Мне легко представить себе (и я это проверял в своих контактах с моими коллегами) собирательный образ режиссера игрового кино. Это, конечно же, пассионарий, человек, который может повести за собой массу людей. По своей должности, по функции он – полководец. Представьте себе, я снимаю, допустим, «Войну и мир», готовлю сцену, собираются тысячи людей, по моей команде они бегут то туда, то сюда, стреляют, падают. Я для них – Кутузов. Или даже Наполеон. Это сказывается, между прочим, на характере. Мои коллеги из игрового кино ведут себя иначе, чем мы. Они привыкли командовать людьми. Это внешняя, но очень важная функция – способность направлять действия массы людей, способность организовать их в том направлении, в котором работает моя идея. Этим качеством из моих коллег мало кто обладает. Почему? Потому что никаких армий у нас нет. У нас есть маленькая группка людей, пять-шесть человек, карандаш, бумага и все проблемы, которые надо решать за письменным столом. Поэтому и во внешнем, и во внутреннем облике у нас вырабатываются совершенно другие качества.

Я пытаюсь составить если не идеальный, то хотя бы среднестатистический образ режиссера-аниматора и для этого припоминаю своих друзей, коллег, особенно тех, с кем мы вели занятия на курсах. Потому что, конечно, эти человеческие качества должны быть заложены заранее – их не воспитаешь. Можно воспитать какие-то профессиональные навыки, но не упорство, не лидерство. Это надо иметь генетически. Так вот, получается довольно пестрая картина.

Особенно мне памятны годы, когда мы набирали такие курсы, на которых учились Михаил Алдашин, Михаил Тумеля, Оксана Черкасова. Они сразу обратили на себя внимание тем, что пришли с интересными заявками. Мне кажется (хотя я очень боюсь категоричных заявлений),



Курсы 1981–1982 гг. В. Колесникова, А. Караев, Ф. Хитрук

что режиссер начинается с выбора темы – она говорит о его социальной зрелости. Хорошо, когда тема, которая его волнует и которую он выбирает для реализации, социально значима. Хотя может быть и по-другому. Вряд ли режиссер делает свой выбор, думая о том, взволнует ли это других. Тема в первую очередь должна волновать его самого.

Мы делали набор – и я считаю, что это правильно – исходя не из анкетных данных, не из того, что человек учился на все пятерки, а судя по тем проектам, которые он приносил с собой. По этим проектам можно было более или менее определенно судить, какой из него получится режиссер.

Скажем, Тумеля принес заявку, которая называлась «Черта». Комедийный сюжет, но сложное, философское содержание (хотя получился компактный, трехминутный фильм) – история о том, что кто-то должен прорвать пелену общественного мнения с тем, чтобы поднять общий уровень. Миша выражал эту мысль через парадоксальный ход: какие-то амебы копошились в своей среде, которая была ограничена низкой чертой. При этом одна недисциплинированная амеба все время пыталась прорваться наверх, а остальные ее зажимали. Я увидел, что Миша сквозь призму своего комедийного сюжета охватывал очень важную и интересную, пусть спорную, но все-таки его тему.

А Миша Алдашин взял тему, основанную на национальной сказке, по-моему, чукотской. Уже по своей стилистике этот материал давал интересный колорит.

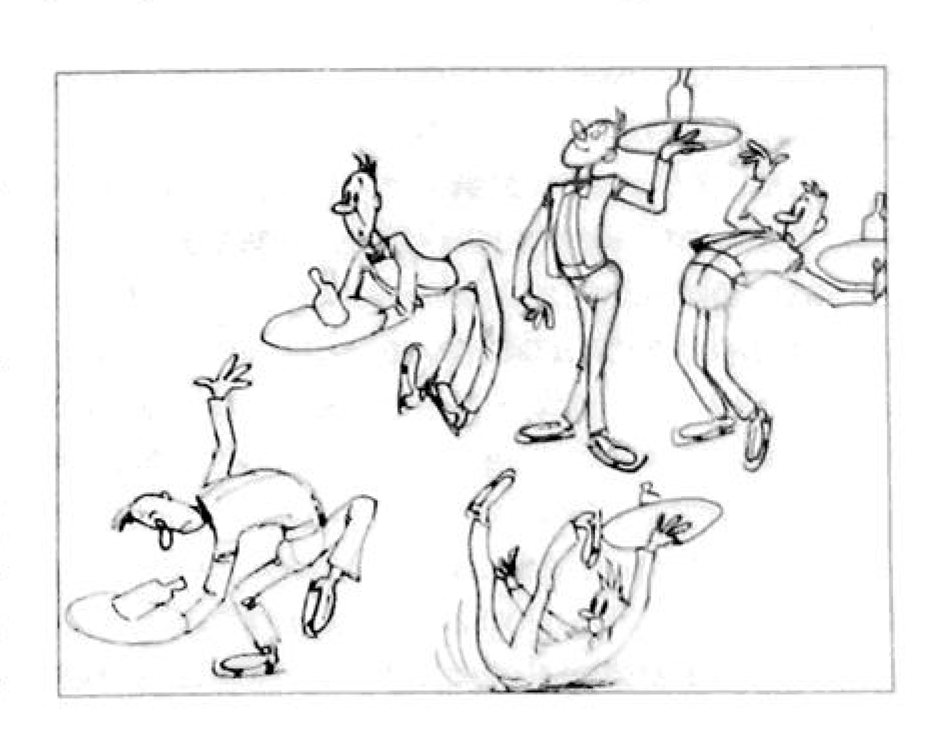
Люди приходили на курсы со своим багажом, и это очень важно. Хотя, конечно, не всегда угадаешь, что получится из того или иного человека. Та же Оксана Черкасова была страшная растеряха, рассеянная, не сосредоточенная. Работа с ней была для нас тяжелым камнем. Кроме всего прочего, она не могла толком объяснить, чего хочет. А стала великолепным режиссером. И первый же ее фильм – «Кутх и мыши» – так органичен, как будто она «купалась» в этом чукотском эпосе. Какое тонкое чутье, какое тонкое понимание национальных особенностей, национального колорита! Диву даешься! Откуда она могла это взять? Наверное, это было у нее, но она не могла выразить, а мы не могли разглядеть. Так что важен не просто правильный выбор, важно, чтобы эта тема была «внутри» тебя.

Я видел последний фильм Оксаны Черкасовой про Миклухо-Маклая, в нем она немножко отошла от своей темы. И все-таки это продолжение той же линии поисков, которую она неосознанно, но последовательно ведет с самого начала – поиск странностей человеческой души.

К сожалению, когда я готовил себя для режиссуры, у меня своей темы не было. А она не появляется ни с того, ни с сего, надо «дозреть», почувствовать в себе способность и желание поднять эту тяжелую штангу. Мне много раз предлагали перейти к режиссуре. И вот мне уже исполнилось 44 года – пора было решаться, а я все не мог. По двум причинам: во-первых, очень любил профессию аниматора, во-вторых, у меня долго не появлялась такая тема, которая могла бы зажечь меня, подтолкнуть к решительному шагу. Но когда появилась, когда я загорелся этой темой, тогда я смог.

Сложно выделить признаки, по которым следует отбирать студентов. Когда мы проводили набор, прежде всего обращали внимание на личность студента. Конечно, мы отбирали, сначала тех, кто умеет рисовать, кто умеет визуально мыслить, мыслить образами. Обращали внимание на то, как этот человек мыслит кинематографически. Ну и, конечно, звучал «дурацкий» вопрос: «Зачем вы идете в эту профессию?» Некоторые, таких было немного, хитро отвечали: «Вот, посмотрел в детстве ваши мультфильмы и навсегда влюбился», в надежде, что я растаю в ответ. Обязательно обращали внимание на раскадровки, карикатуры, юмор. Вот, черт, как проверить юмор? Например, я давал задание «Одна голова – хорошо, а две – лучше», нарисуйте что-нибудь по этому поводу. Был целый свод таких тем. Случалось – плохо нарисовано, но неожиданное решение. Вот на эту неожиданность мы и рассчитывали. На парадоксальность. Потому что искусство само по себе парадоксально.

Если говорить об аниматорах, то, пожалуй, решающим качеством будет чувство движения. Его трудно проверить, для этого мы на приемных экзаменах давали специальные задания. Например, я придумал ситуацию «Официант на льду»: каток, официант несет на подносе бокалы и должен проехать по льду. Какие позы он принимает, чтобы не разлить то, что на подносе?



Придумал я это задание, помня о собственном горьком первом опыте. Иван Петрович Иванов-Вано, мой первый учитель, дал мне коротенькое

задание, всего четыре с половиной, девять-десять секунд (впрочем, десять секунд у нас – солидный промежуток времени!). Утенок из его фильма «Лгунишка» показывал фокус: развертывал платочек, накрывал им стул, потом сдергивал, и на стуле оказывался щенок. Надо сказать, что меня выбрали из большого числа конкурсантов за то, что я умел быстро и хорошо рисовать животных. Но когда я начал делать сцену, то проявил полную беспомощность. На всех рисунках утенок у меня получался разным, я не мог соблюсти стабильность типажа, он был то меньше, то больше, а, самое главное, я не знал, что с ним делать. Наконец, придумал – утенок покажет платочек с разных сторон, чтобы зрители убедились, что за ним ничего нет. Очень хорошо помню этот мучительный момент. Какой момент! Прошла неделя, месяц, я сделал один поворот, а развести руки персонажу уже не мог. Изо дня в день я приходил, пытался что-то сделать, но так и не сделал. Три месяца копался над этой сценой. Наконец, чтобы не позориться, решил, не дожидаясь, пока меня уволят, уйти сам... К счастью, меня взяла в ассистенты Фаина Георгиевна Епифанова (второй мой учитель) и дала делать часть сцены из фильма «Муха-Цокотуха» – Муха едет с базара с самоваром на телеге, и за ней шествуют разные козявочки и букашки. Я стал оживлять этих букашек и... нашел себя. Придумал им разные характеры – один жучок ковылял с палочкой, другой поэтически парил над землей, третий старался не отставать. Я почувствовал себя актером, влез в шкуру каждого персонажа и понял, как он будет двигаться. Только тогда я понял, как важно мыслить движением.

До недавнего времени (смена точек зрения происходит периодически, в течение десятилетий) я думал, что аниматор должен быть хорошим аналитиком, должен знать законы механики и психологии, потому что он анализирует движение, решает его в статических картинах, разделяя движение на отдельные фазы. Точнее говоря, создает отдельные фазы и из них собирает движение. Но сейчас я прихожу к выводу, что, может быть, важно не просто понимать законы движения, но сохранять и передавать впечатление от него.

Например, я могу не знать, почему болтается перо на шляпе (хотя я-то знаю почему – у него есть упругость, оно легкое, потому поддается малейшему ветерку). Но, может быть, важно не объяснять, почему это так, а почувствовать впечатление от этого колыхания и попытаться передать его. В последних картинах, которые я смотрел, движение иной раз сделано не очень грамотно, но впечатление передано так точно, что это заставляет меня поверить в происходящее.

Значит, наблюдательность – обязательное качество аниматора: я воспроизвожу на бумаге, а затем на экране движение, проведенное сквозь мое восприятие. Наблюдательность нужна любому художнику – и живописцу, и актеру, без наблюдательности вряд ли можно что-либо выразить. И при этом наблюдательность (что для меня особенно важно) должна быть сопряжена с умением бессознательное решать в осознанном.

Объясню, что имею в виду. Гениальная сцена – Качалов играет Барона, говорит: «Я всю жизнь переодевался!» – и ковыряет у себя в ухе. Совершенно непроизвольное движение, хотя актерски осознанное. Мне же, как аниматору, нужно создавать каждое движение жеста. Я должен иметь его в своем актерском багаже, чтобы точно воспроизвести на бумаге. Значит, необходимо уметь наблюдать. Скажем, как прыгает воробей? Это для меня очень важно. Мне надо достаточно убедительно воспроизвести все его движения, чтобы зритель поверил – да, на экране воробей. Но затем я должен представить, как этот воробей повел бы себя (это словечко «бы» очень важно), если бы его напоили (фильм «Непьющий воробей»). Значит, у меня должны быть память, наблюдательность и воображение, причем воображение особенно необходимо.

Вот эти качества и следует выявить в молодом человеке или девушке, которые подали заявление на обучение в качестве будущего аниматора или режиссера анимационного фильма.

Пытаюсь вспомнить, как я сам проявил эти качества. Дело в том, что я не заканчивал никаких курсов, единственные уроки я получил, стоя за спиной Дежкина. Когда меня освободили от ужасной сцены с утенком и Фаина Георгиевна дала мне делать муравьишек, я стал ходить, присматриваться к тому, как работают другие (и сейчас считаю, что самая лучшая школа – это не институт и не курсы, а работа под руководством опытного талантливого режиссера). Дольше всего я стоял за спиной у Бориса Петровича Дежкина. По своему характеру он был моей полной противоположностью. Необычайно взрывной, динамичный человек, физически сильный. Ему ничего не стоило встать посреди комнаты и сделать обратное сальто. Когда Борис Петрович рисовал, он и это делал как акробат. Брал карандаш не так, как все: клал его на палец, ударял, карандаш взлетал, и Дежкин ловил его на лету – хватал и начинал работать.

У меня таких качеств не было. Я физически был далеко не так проворен. А уж говорить обо мне как аниматоре тогда вообще не стоило. И я учился у него, проверял себя на способность к восприятию динамики. До

Занятия со студентами на курсах 1981–1982 гг.

сих пор хорошо визуально помню сцену с моряком из фильма «Почему у Носорога шкура в складку». Дежкин рисовал этого морячка в одном положении, брал следующий лист, рисовал другое положение, и так быстро, что на моих глазах рождалось движение.

Процессу психологического раскрытия персонажа я учился у его жены – Фаины Георгиевны Епифановой. Она не обладала способностью к эксцентрике и динамическому движению, но у нее было тонкое чутье на жесты. Мне это было гораздо ближе, я чувствовал в себе способность выразить жест. Дежкин обладал этой способностью в меньшей степени, но все равно я боготворил его и до сих пор считаю одним из лучших аниматоров, хотя и понимаю, что как актер он был слаб. Впрочем, ему это было не нужно, он был эксцентриком и за передачу тонких чувств просто не брался, да ему и не давали такие сцены. А я уже тогда начал чувствовать в себе склонность к такой работе, мне стали об этом говорить и выбирали для меня сцены, в которых был игровой момент, где нужно было искать точные жесты.

Я собрал на кассете сцены, которые я играл в разных фильмах, и еще раз убедился, что для меня самым серьезным экзаменом, самой серьезной школой была моя работа над образом Оле-Лукойе, этого маленького гномика, который не участвовал в действии фильма, а только комментировал его. Это необычайно трудно – играть не действие, а монологи, когда руки персонажа свободны и их нечем занять. Сцена с Оле – моя самая большая удача, и, может, это одна из лучших ролей во всей нашей отечественной анимации.

Вот так я тогда определился в актерском амплуа. Зато сколько ни мучался, не мог сделать ни одной порядочной сцены с лошадьми. Мне было далеко до наших дивных лошадников: Гриши Козлова, Коли Федорова, Романа Давыдова. Они так одушевляли лошадей, что любо-дорого было смотреть!

Выше я перечислил качества, которые мы старались выявить во время «проверки на вшивость» у абитуриентов: наблюдательность, память, чувство движения и воображение. Кроме того, мы давали им задания на карикатуру. Все-таки аниматор должен быть карикатуристом.

Давали задание и на чувство юмора. Его тоже трудно проверить, потому что в анимации юмор очень своеобразен. Есть люди, которые великолепно рассказывают анекдоты, но не могут сделать ни одного комического движения на экране. Мы предлагали, к примеру, такие задания: нарисуйте, как вы понимаете пословицу «Одна голова хорошо, а две лучше». И ребята придумывали парадоксальные решения этой пословицы.

Так мы проверяли наличие качеств, которыми должны обладать будущие аниматоры и тем более режиссеры, которым, ко всему прочему, предстояло быть и педагогами. Потому что самая лучшая школа, как я для себя открыл – это не курсы, а работа под руководством опытного талантливого режиссера.

Вот такие качества мы искали и старались привить. Может, я немного привираю, хотя была программа, в которой все было разработано по абзацам, по пунктам. И мы двигались по этой программе, а чаще всего просто беседовали.

– Во время первых занятий был ли страх перед студентами?

– Нет, страха особо не было. Работая преподавателем на курсах аниматоров, я был достаточно уверен в том, что говорю, был свободен от сомнений, потому что сам через все это прошел и осмыслил. Мне оставалось только рационализировать то, что спонтанно приходило вместе с опытом. Правила и законы грамматики движения достаточно просты и разработаны в практике задолго до нас. Так что мне только нужно было подыскать терминологические характеристики того или иного элемента движения.

Трудней было, когда мы начали преподавать на Высших курсах и готовить режиссеров и педагогов. Я более или менее уверенно могу сказать, в чем заключается работа аниматора. Гораздо сложнее охарактеризовать обязанности, функции и характер работы режиссера – это очень сложный комплекс задач. Когда я начал преподавать на Высших курсах, у меня уже был достаточный опыт работы в качестве режиссера, я считал и продолжаю считать до сих пор, что работа режиссера – это, в том числе, и педагогическая деятельность. Как я учился у режиссеров, с которыми работал, так теперь передавал то, что знал сам.

Трудно было перестраиваться и подлаживаться под подчерк и образ мышления того или иного студента. Ведь задача педагога заключается не в том, чтоб подавить его (на мой взгляд, ошибочное стремление), а в том, чтобы, наоборот, раскрыть в нем то, что ему близко, то, что у него получается. Но это больше относится к разряду психологии, чем технологии.

У нас мастерских было несколько. Сначала у нас была мастерская с Гарри Бардиным. Но что такое мастерская? Три, четыре, пять человек, которые прикреплены к нам. За которыми мы «присматриваем» – проверяем заявки, раскадровки. Но это не значит, что нас не интересовали студенты других мастерских. Было, как у пингвинов. У пингвинов, знаете, как заведено? Пингвиниха уходит на лов, она поручает свое дитя друго-

му. А все преподаватели были рабочий люд – должны были ставить свои картины. Так что практически был не жесткий стиль руководства. Ко мне приходили из мастерской Качанова и наоборот. Не было ни конкуренции, ни зависти. Хотя здоровая зависть на пользу идет. А студенты... студенты, по-моему, повязаны дружбой со времен курсов, как фронтовики. И этому способствует то, что они собираются на одном пароходе пока еще, на фестивале «Крок», и вспоминают минувшие дни. Это была семья все-таки. Большая, пестрая и во многом бестолковая, но семья.

Сейчас, ретроспективно восстанавливая, мне кажется, что лучшим временем в существовании курсов была середина и конец 80-х годов. Может быть, это субъективно, но мне кажется, что было больше творческой энергии, больше накала. Наиболее интересные наборы – те, на которых учились Караев, Игорь Волчек и другие. Саша Петров там еще был, но в качестве аниматора. Это было интересно еще и потому, что такой организация творческого процесса, как на курсах, на студии не было. Это было очень интересно. Интересно было и осваивать друг друга. В этот период на курсах подобралась довольно мощная группа преподавателей – Качанов, Пекарь, Юра Норштейн, Эдик Назаров, Хржановский, Гарри Бардин. Но никто из нас не был профессиональным педагогом. Каждый был интересен сам по себе, просто как творческая личность, как индивидуальность. Мы были дебютанты. Преподавание для нас самих было школой. Самообразованием. Мы учились и друг у друга тоже. Скажем, я сидел на занятиях Норштейна с открытым ртом, потому что для меня откровением было то, что он говорил. Надеюсь, что он тоже бывал на моих.

Была очень хорошая группа студентов из Белоруссии – они все пришли уже с готовыми идеями, мало того, они пришли уже и с готовой оппозицией. Была оппозиция к тому, что мы пытались им привить. Это замечательно, когда так – если у человека есть своя позиция, главное, чтобы она не перерастала в самодовольство. И все проекты, которые были у белорусской группы, были очень продуманными. Я часто задавал себе вопрос: «Почему именно этот выпуск был с таким попаданием?» Почти... нет, не «почти», а все они стали потом ведущими режиссерами у себя на студиях. Очевидно, из-за того, что они уже до этого прошли «сито», отбор. То есть к нам пришли уже проверенные на прочность. Еще хорошая группа была из Екатеринбурга. Они там проходили отсев и сюда приезжали. Лена Гаврилко очень талантливая. Пророкова, Орлова Наташа – они сейчас ведущие режиссеры.



1. Ф. Хитрук, Р. Качанов, В. Пекарь, Ю. Норштейн, 1985 г.

2. Первый выпуск анимационного отделения Высших режиссерских курсов, 1982 г.

Может быть, это наивная, несколько детская гордость, но ее испытываю не только я – и я ее не скрываю, когда бывают какие-нибудь фестивали, например, «Крок». Едет целая орава режиссеров – показывать свои фильмы, получать премии, по меньшей мере две трети этих людей – наши выпускники.

Учиться пришли люди уже почти созревшие как художники, каждый со своим мировоззрением. Это очень важно, потому что последние выпуски, последние наборы происходят какие-то потери. Конечно, и прежде у меня были и разочарования – в том числе и в самом себе. Потому что, так или иначе, проецируешь на себя неудачи своих учеников. И не просто неудачи, а оба удостоверяетесь, что он для этого дела не годится. Сел не в тот трамвай. Такие случаи были. Проучившись год-два, человек уходил разочарованный – зря потратил время. Я считаю это тоже нормой. Считаю, что если мы хотим иметь десять хороших аниматоров, нам нужно набирать двадцать – двадцать пять студентов. Стопроцентного попадания в искусстве не бывает. Но самое сильное разочарование наступило потом. Вот сейчас. Когда обучение стало платным. Когда пригодность студентов определялась не его талантом, не его работоспособностью и потенциалом, а просто... его карманом. Это сильное разочарование, и оно касается не только курсов. Оно касается всего, что сегодня происходит в искусстве. Это чувствуется по тому, как эти студенты выбирают темы для своих работ. У меня нет чувства удовлетворенности от той работы, которую я проводил с ними. Ребята не виноваты. Во-первых, к тому времени уже сократился срок обучения. Понимаете, распалась та инфраструктура или, если даже хотите, культура, которая была нажита и наработана на этих курсах. Но главным образом это происходит от разрушения всей системы. Понимаете, в чем дело, бывает такое место, степь, предположим, где растут трава, цветы. Столетиями все образовано. Так у нас было. Была взаимосвязь между режиссерами, взаимная вражда существовала – конечно, обязательно, контакты разных регионов, сложившиеся отношения между поколениями – учениками и учителями. Это все очень сложная система, когда она в чем-то разрушается – рушится и все остальное. Разрушился Советский Союз – разрушилась и наша советская анимация, которая была во всех республиках, во всех столицах. Это не арифметический показатель, что у нас было, допустим, шестнадцать студий – у нас их было больше. Просто знак той сложившейся системы. И вот я возвращаюсь к этому сравнению со степью – по ней прошелся трактор, и нужны годы, иногда десятилетия, чтобы все восстановить. Поэтому последние выпуски вызывают во мне менее яркое впечатление.

1. Э. Назаров, Ф. Хитрук, Ю. Норштейн.
2. Ф. Хитрук, А. Волков, В. Пекарь, Ю. Норштейн.

Но были и свои взлеты. Мне кажется, что своего рода апогей творческого уровня был на курсах, когда там учились Тумеля, Алдашин, Максимов, Петров. Эти люди пришли со своими идеями, нам оставалось только помочь им реализовать их замыслы. Люди, которые уже испытали эту «первую любовь» и, может быть, первое разочарование, которые переболели уже какими-то проблемами и старались их выразить. Своим ли сюжетом или историей, заимствованной из литературы – не важно. Важно, что это была его тема, его боль. Это давало наибольший результат.

Приходили из совсем разных областей. Еще что для меня самого осталось одним из самых приятных воспоминаний, не могу сказать – «молодости», потому как к тому времени я был далеко не молод, так это то, что люди были разных национальностей, из разных мест, из разных республик. Это было истинной, самой прекрасной моделью интернационала.

Повлияло и то, что мы, педагоги, тоже старались реализовать себя, испробовать на студентах те мысли и теории, которые вынашивали в процессе своей работы, но не могли реализовать, потому что были связаны с конкретным сюжетом, с конкретным материалом. Хотя, во многом, мы сами ошибались, не всегда давали правильные ответы, иногда вводили в заблуждение, невольно навязывали свой образ мышления. Но это неизбежно. Это просто вопрос пропорции.

Так что я считаю, что это был своего рода апогей. Да и сами студенты чувствовали это. Ваня Максимов, человек далеко не сентиментальный и, скорее, очень рациональный, как-то признался, что самыми счастливыми годами его жизни и ученичества были годы пребывания на курсах. И я тоже себя так чувствовал. Я воспринимаю этот отзыв, как один из самых важных итогов – для учеников это было время творческого подъема, творческого и профессионального рождения, создания той школы, которая пришла потом вместе с ними в наш кинематограф. Была взаимная заряженность, ревность и, в то же время, желание помочь советом или даже практически. Была очень хорошая атмосфера. Атмосфера, которая, как ни странно, создавалась сама собой – никто ее не планировал. Да и вряд ли это можно планировать.

Было бы странно, если бы Станиславский и Немирович-Данченко, когда они сидели в ресторане «Славянский базар» и разрабатывали проект Художественного Театра, если бы у них там стояло отдельным пунктом – «создание атмосферы». Хотя подсознательно они, конечно, имели это в виду. Не надо быть специально подготовленным методологически,

чтобы думать о том, как вы будете работать с актерами, какой климат вы должны создавать. К этому принуждают сами обстоятельства. Так и здесь: мы не планировали, это создалось само собой. Но так же как это само собой доходило до определенного уровня, который можно назвать в масштабах этого срока апогеем, – так это и спадало, по тем же объективным причинам, мало от нас зависящим. Хотя, конечно, кое-что зависит и от нас. Уход с курсов таких педагогов, как Назаров, Норштейн, уход из жизни Качанова, Пекаря, конечно, повлиял очень сильно.

Сейчас обстоятельства значительно изменились. Сейчас пробиться в режиссуру, т.е. получить звание режиссера – это полдела. Даже четверть. Надо к этому званию получить еще и спонсора, деньги, которые позволят реализовать фильм. Но и это еще не все. Надо еще завоевать зрителя, прокат, потому что, как бы вы ни гордились, что не опускаетесь до уровня толпы – все равно для творческого самочувствия чрезвычайно важно знать, смотрят тебя или нет. Тебя могут смотреть или не смотреть не потому, что твой фильм хорош или плох, а просто потому, что реклама одного фильма организована лучше, чем другого. Сегодня завоевание рынка, завоевание зрителя требует несколько иных качеств, чем те, которые были раньше.

Я, например, не представляю себе, как будет в этих условиях работать Оксана Черкасова – безусловно, очень талантливый режиссер и аниматор. Сможет ли она выжить в этих условиях жесткой конкуренции? Я приятно поражен способности Саши Петрова (или, может быть, его жены) не утонуть в болоте частной практики, суметь организовать у себя в Ярославле студию и школу, т.е. адаптироваться в этой обстановке. Сейчас режиссеру требуются дополнительные качества. Я не смог бы справиться со всем этим. Абсолютно в этом уверен.

А, скажем, Владлен Барбе, мальчик, которого я помню еще с Кишинева, он выжил. Горел, снова вставал. Сейчас у него своя студия. Выжил Гарри Бардин. У него очень хорошая студия, хороший, добрый коллектив и сравнительно прочная позиция, которая позволяет с надеждой, с какой-то долей уверенности смотреть в будущее. Среда, обстановка, ситуация выработали в них какие-то качества, которые раньше не требовались и которыми они не обладали.

Вообще «круг задач режиссера» – это очень сложная тема, учитывая, что мы работаем не в виртуальном пространстве, а в очень сложной сфере. Обязательно что-то не так срабатывает, или ты сам выбрал неправильное реше-

ние, а администрация тебя подгоняет, чтобы ты закончил работу к такому-то сроку. Необходимо умение лавировать, умение уговорить, объяснить, помочь кому-нибудь, как мне помогал Дежкин, когда случался очередной кризис. Режиссер обязан быть тонким психологом хотя бы потому, что работает с людьми – такими разными и по большей части ранимыми. Пока они мои студенты, у них есть только один исполнитель – это он сам. Он сам себя должен накачивать и направлять. Но если я режиссер, дело обстоит иным образом. По титрам вы можете видеть, с каким количеством народа мне, как режиссеру, приходится иметь дело. А у него, может быть, голова болит после вчерашней пьянки, у нее заболел ребенок, у третьего – очередной кризис, а этот загулял. И надо не только иметь представление о слабых и сильных сторонах всех этих людей, но нужно помочь им перебороть свои слабости и проявить свои лучшие качества. Станислав Ростоцкий как-то остроумно сказал о профессии режиссера: «Он должен талантливо использовать таланты других людей». Если вдуматься, так оно и есть.

Мы давно уже установили, что режиссуре научить нельзя. А научиться – можно. Все это звучит слишком категорично. А я дал себе зарок избегать всех категорических заявлений применительно к анимации. На всякий категоричный тезис найдется контртезис. Конечно, можно научить профессии – то есть тому качеству ремесла, без которого художник-профессионал не состоится. Например, можно объяснить, в какой последовательности идет производство мультфильма. Хотя сейчас оно изменилось, поскольку появилась электроника. Можно объяснить, что такое режиссерский сценарий. Существует определенный... хорошо темперированный клавир. Который должны пройти все. Один будет Ионеско, а другой Марк Донской. Требования ремесла – в хорошем смысле этого слова – ученик должен усвоить, а я обязан ему их дать. Так, как я сам это понимаю. Поскольку ни в каких кодексах, конституциях не сказано, как, по каким правилам, в какой последовательности я должен режиссировать этот фильм. Один старается сделать так, чтобы его не поняли, а другой – наоборот. Это зависит от индивидуальности. Но у всех должна быть элементарная школа ремесла. Можно ли научить дирижировать? Мы старались, чтобы они научились.

Вообще-то говорить: «Мы их учили» – не совсем корректно. Да, мы учили их ремеслу, но и они учили нас педагогике и методологии преподавания такого предмета как анимация. Хотя, по большому счету, методологии

преподавания как таковой пока не существует, несмотря на то, что у нас была программа, я сам ее составил. Может быть, этого и не нужно – я не знаю. Это же не точные науки. Корень из такой-то цифры может быть только одним и никаким другим. В нашем же деле возможны тысячи вариантов и совершенно разные принципы. Одни исходят из анализа, исследуют причинно-следственные связи действия. Другие не задумываются над причинами, доверяя своей душе, и не могут объяснить, почему делают так, а не иначе. Я часто спрашиваю своих студентов: «Почему вы так делаете?» – «Не знаю, мне так кажется». Это опасный тезис. Соблазнительный и опасный тем, что отсутствие логики, не говоря уже об отсутствии таланта, часто прикрывается этим «мне кажется». Я могу только ответить «Ну, раз вам кажется, что я могу сделать». На самом деле, ему ничего не кажется, просто ничего другого не может найти. Хотя бывают и исключения.

Мы, преподаватели, учились у студентов тоже. Могу сказать без всякой патетики: я многому научился у этих ребят, потому что все они были со своими творческими индивидуальностями, со своим опытом, со своим взглядом, со своими позициями, со своим почерком. Интересно было с ними работать, и я делал для самого себя открытия. Скажем, «Нюркина баня» Оксаны Черкасовой для меня – тоже хорошая школа. Она этого не знает, но это так.

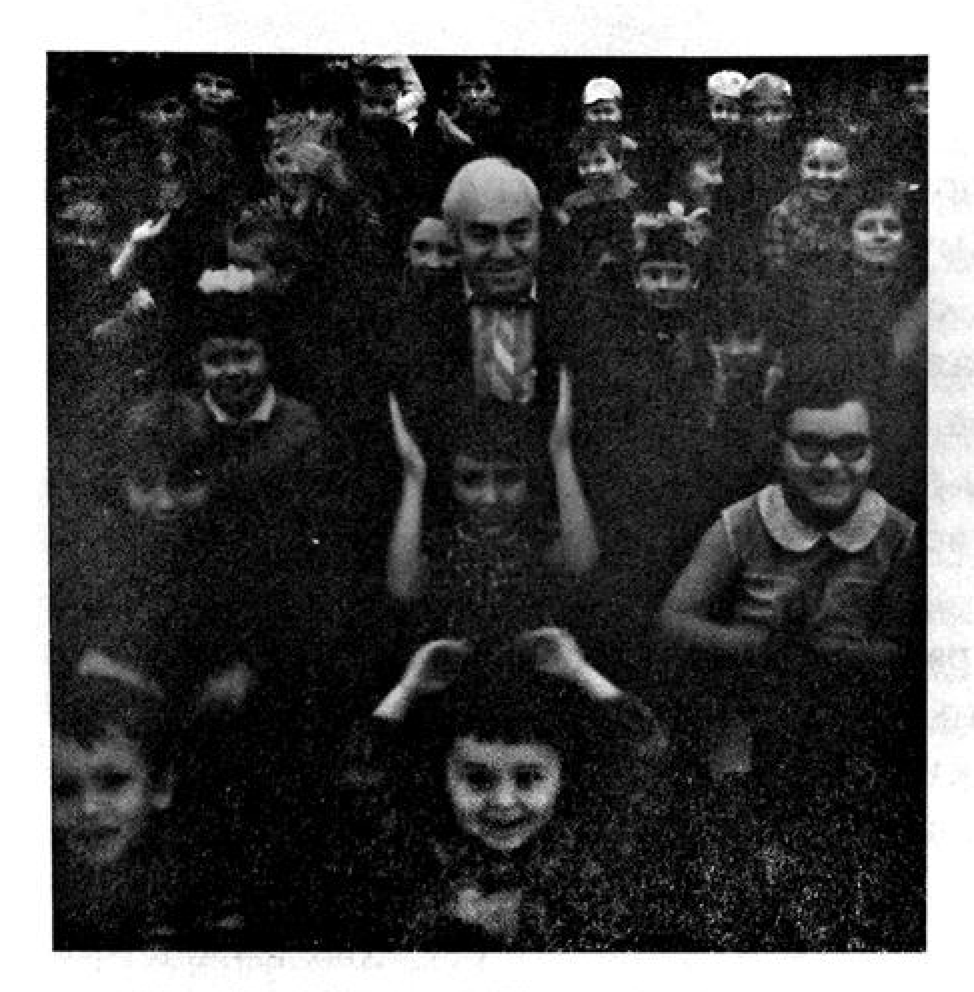
Мы, как педагоги, должны разгадать, что сильного есть в нашем ученике. Кто-то бросил, а я подхватил с дурости, что цель обучения – найти самого себя, свой стиль. Что высшее проявления творчества – это нахождение собственного стиля. Это можно подтвердить массой примеров. Сальвадор Дали имел свой стиль. То, что он делал, не перепутаешь ни с кем. И хотя у него сотни тысяч подражателей, Дали есть Дали. Но за этим «собственным стилем» может скрываться и совершенная беспомощность, близкая к тому, чтобы выдавать ничтожное за важное – «Это мой стиль!» И потому для меня, по крайней мере, в моей преподавательской работе, самым главным становится определить, в чем сила и в чем слабость моего ученика. Чтобы он сам понял, в чем его сила и слабость, и постарался разработать сильные стороны. Если у него есть фантазия, постараться сделать так, чтобы она была не пустой, а способной увлечь зрителя. Или же у него есть способность передавать динамику действия, эксцентричность, тонкое чувство стиля. Может, он не умеет рисовать лошадей – и не надо! Может он, как Дежкин, не умеет передавать тонкие оттенки переживания – не надо и этого! Зато ты будешь царем танцевальных сцен или царем эксцентрики, царем разработки характера.

Такие люди интересны сами по себе, и именно они формируют лицо анимации. Таким был Текс Эйвери – американский художник и режиссер, неистощимый на выдумку. Для него выдумка сама по себе имела самостоятельную ценность. Ему не так важно было разработать сюжет, как довести свой гэг, вернее, серию гэгов, до того, чтобы вас схватили колики от смеха. И он добивался этого своей прекрасной игрой, своей буйной, не знающей пределов фантазией. Он знал, что может точно попасть в слабое место человека и заставить зрителя смеяться. А это очень сложно, требует вкуса и чувства такта.

Я уже говорил о том, как разгадывал себя, свои возможности, будучи ассистентом у Фаины Георгиевны, когда почувствовал, что меня больше всего интересует не внешняя эксцентрика, а внутренняя сущность персонажа, даже если это всего лишь какая-нибудь таракашка или букашка. Даже если он всего лишь идет и хромает с костылем, и здесь можно раскрыть характер, передать, каким таракашка может быть стареньким. Я не мог тогда этого сформулировать и не мог сам себя аттестовать: Хитрук – аниматор актерского плана. Нет, я сам этого не знал. Я просто чувствовал, где мне легче, и брал такие сцены. Я имел право отказаться, хоть я лицо подчиненное. Какой режиссер будет настаивать на том, чтобы я делал сцену, противоречащую моему характеру, моему амплуа? Так же как в театре: он никогда не будет играть Гамлета, не годится, а, скажем, шута сыграет гениально. Так и здесь.

Очень многое раскрывается в процессе работы. И вот, возвращаясь к началу нашего разговора, все это, весь накопленный мною опыт я пытался объяснить самому себе, когда начал заниматься преподавательской деятельность. Мне нужно было объяснить другим, я начал анализировать. Это мне очень помогло, хотя, еще раз повторю, проработав педагогом с 56-го года (батюшки! Я пятьдесят лет уже занимаюсь преподавательской деятельностью!), я прихожу к выводу, что может быть и другой метод. Можно и по-другому. Можно и не анализировать все досконально, а просто чувствовать свое впечатление, уметь его передать, и Бог с ними с этими правилами. Они не остаются на экране.

Если я буду все делать по правилам, что получится? Я натолкнулся на такую аналогию, она, может быть, не совсем корректна, но я все-таки скажу. Чтобы научиться делать хлеб, нужно делать хлеб. Какие мне нужны для этого ингредиенты? Нужна вода, дрожжи, масло, еще какие-то специи – все в определенной пропорции. Для того чтобы муку превратить



в тесто, нужно смешать ее с водой. Рецепт – это то, чему я могу научить, объяснить «вот это делается так». Но то, как ты это будешь делать, выходит за рамки кулинарии, за рамки хлебопечения. Здесь нужно знать свойства твоего материала. Я могу научить, что нужно для того, чтобы испечь хлеб, какие ингредиенты, а как ты будешь это делать, как подсаливать по вкусу – это уже ты сам.

Чтобы научиться печь хлеб, нужно его печь…

29

Опыт подготовки творческих кадров мультипликационного кино

(Тезисы к докладу)

Существует ли универсальная система обучения, одинаково пригодная для всех?

Единой, интегрированной программы быть не может. Выразительные возможности мультипликации настолько широки, что ни одна программ не в состоянии охватить все методы одушевления, используемые в современной практике.

Каждый творческий коллектив строит методику в соответствии с собственными эстетическими принципами и особенностями производства. «Загребская школа» отличается от школы Трнки или школы «Союзмультфильма». Эти отличия отражаются и на форме обучения, поскольку учителями являются мастера – адепты той или иной школы.

Однако если рассматривать школу не как систему эстетических взглядов, а в прямом значении – как учебный процесс, то при всем многообразии художественных направлений в основе лежит общий критерий, обязательный для всех: *профессионализм.*

Хорошим специалистом считается, тот, кто умеет найти наилучший инструмент для реализации идеи и свободно владеет этим инструментом.

Цель всякого обучения – дать художнику умение владеть своим инструментом. Нас объединяет стремление выработать методику преподавания, которая позволит решить задачу в возможно короткие сроки и с наиболее эффективным результатом. Сейчас это проблема номер один: обучение стоит дорого, но еще дороже обходятся ошибки в обучении.

Прежде, чем решать, *как* учить, нужно выяснить, *чему* учить.

Профессия аниматора уникальна: она не имеет аналогов среди других искусств и в то же время включает в себя многие качества, присущие этим искусствам.

Что считать главным качеством аниматора? Что служит основным инструментом его работы?

Есть две принципиально разные точки зрения на этот вопрос.

Одни видят в мультипликации преимущественно *изобразительную* сторону и делают акцент на визуальное мышление аниматора, его фантазию, способность трансформировать зрительный образ.

Другие оценивают мультипликацию как искусство *драматическое,* стремятся развить в аниматоре способность выражать мысли и чувства средствами актерской игры.

Мы – сторонники второй концепции и строим свой метод на том, что аниматор – прежде всего *актер.*

Такой метод более сложный, он требует фундаментальных знаний законов движения и длительной тренировки: здесь нельзя полагаться только на фантазии и интуицию.

В основе метода лежит «классическая анимация», опирающаяся на глубокое психологическое раскрытие образа, подробную и достоверную разработку действия.

Некоторые считают «классическую анимацию» старомодной, утерявшей значение для современной стилистики. Такое мнение ошибочно. Нельзя отождествлять идейно-эстетические концепции с элементарной *грамматикой искусства.* «Классическая анимация» есть школа движения и актерской игры. Каждый аниматор, независимо от своих художествен-

ных наклонностей, должен пройти через эту школу, как каждый музыкант проходит через «хорошо темперированный клавир».

Отказ от такой школы может привести (и уже привел) к снижению профессионального уровня аниматоров.

У нас нет достаточной информации о том, как поставлено преподавание в других странах. Поэтому трудно говорить, какая методика лучше и в чем ее преимущества перед остальными. Обмен опытом и информацией поможет найти каждой студии оптимальный для себя вариант.

Коротко о методе обучения на студии «Союзмультфильм».

Подготовка аниматоров ведется на специальных курсах при студии, в непосредственном контакте с производственной базой.

Срок обучения – два года, плюс один семестр на дипломную работу.

Учебная программа состоит из двух разделов: «Анатомия движения» и «Одушевление характера» (актерская игра). В первом разделе изучаются общие законы движения и даются упражнения на различные виды движения человеческих и животных персонажей, а также на различные методы одушевления. Второй раздел посвящен разработке характера, жесту, мимике, драматургии и т.д.

Мы стремимся развивать аналитическое мышление аниматора, способность видеть движение в составных частях. Прежде, чем сажать студента на мультипликат, знакомим его с реальным миром движения, показывая фрагменты из игровых и документальных фильмов в нормальной, замедленной и покадровой проекции. Хорошей школой служит также покадровый анализ лучших мультипликационных картин.

Первый год занятия проводятся без разделения на рисованное и кукольное кино. Опыт показал, что кукловод лучше осваивает профессию после того, как изучит рисованное движение. Многие наши аниматоры владеют и тем и другим видом одушевления. Для производства это большое преимущество.

Дипломная работа состоит из короткого сюжета (30–40 метров), в котором предусмотрены основные темы пройденной программы: динамическое движение, диалог, жест и мимика, ритм, композиция кадра, монтаж. Сюжет строится на музыкальном материале (фрагмент песенки); сценарий, мизансцены и режиссуру разрабатывает сам абитуриент.

Приемные и выпускные экзамены, а также контроль за учебным процессом, проводит педагогический совет.

Занятия на курсах практикуются у нас больше тридцати лет. Почти все аниматоры и большая часть режиссеров – выпускники этих курсов.

Однако мы не считаем такую форму единственной возможной и тем более идеальной. Уровень современной мультипликации ставит более высокие требования к подготовке ведущего творческого состава, и мы стремимся совершенствовать нашу методику.

Учебный процесс должен быть более разнообразным и гибким, давать аниматору возможность развивать творческую фантазию и индивидуальность. Общение со съемочной камерой, импровизация помогут ему быстрее выявить свои способности и возможности самого искусства.

Следует также учитывать индивидуальность преподавателя. Программа не должна сковывать его личность. Нужно освободить ее от излишнего схематизма, дать больше самостоятельности как педагогу, так и студентам.

Технический прогресс расширил инструментарий художника. Аниматор должен быть в курсе последних достижений в области новой технологии. Сейчас работа оценивается не только по художественным, но и экономическим результатам. Аниматор обязан соизмерять количество своего и чужого труда с объемом поставленной задачи и не допускать излишних затрат. Производительность труда – одно из неотъемлемых условий профессионализма.

Специалист новой формации нуждается в высокой культуре. Программа должна охватывать более широкий диапазон знаний, как в области кинематографии, так и смежных наук: психологии, социологии, биомеханики.

Нельзя ограничиваться только собственным опытом. Мы намерены приглашать для занятий представителей других искусств, а также лучших мастеров мультипликации из других стран.

Помимо курсов могут быть другие формы подготовки аниматоров. Одна из эффективных форм – ассистентура, работа молодого художника под руководством опытного мастера. Обучение непосредственно на производстве лучше всего осуществляется при бригадном методе по схеме: главный аниматор – аниматор – ассистент аниматора. Такая модель используется на некоторых студиях и дает хороший результат: из среды ассистентов вышло немало первоклассных специалистов.

Еще одна форма: организация специальных классов в художественной школе. Известно, что дети обладают сильно развитой фантазией и

легко приобщаются к мультипликации. Чем раньше начинать обучение, тем успешнее можно овладеть профессией.

Самая важная задача – подготовка режиссеров. У нас пока нет опыта такой подготовки. Комплектование режиссерского состава происходит более или менее спонтанно. Между тем уровень режиссуры определяет уровень самого искусства.

От творческих и организационных способностей режиссера зависит успешная работа всей студии. Режиссер не только руководитель, но и педагог: мультипликаторы учатся на его картине, перенимают его опыт и метод работы.

Мы предполагаем организовать обучение режиссеров рисованного и кукольного кино. Дело необычайно трудное и ответственное. Необходимо всесторонне изучить опыт, имеющийся на других студиях. Будем рады узнать мнение и выслушать рекомендации наших коллег.

Среди всех проблем современной теории и практики мультипликационного кино вопрос о подготовке молодых специалистов оказался наименее изученным, хотя он представляет сейчас наибольший интерес.

Предлагаем обсудить возможность регулярных контактов педагогов и студентов, обмена программами и других мер, способствующих накоплению опыта в этой области.

30

Учебная программа подготовки режиссеров-аниматоров

(Темы лекционных занятий)

РАЗДЕЛ ПЕРВЫЙ: ТЕХНИКА ОДУШЕВЛЕНИЯ

1. Феномен анимации

1.1. Анимация – самостоятельный вид искусства. Технологические признаки, особенности языка, связь с другими искусствами.

1.2. Эволюция функций, стиля и техники. Исторический обзор.

1.3. Виды современной анимации. Сфера использования.

2. Профессия аниматора

2.1. Принципы и методы одушевления.

2.2. Что должен знать и уметь аниматор.

2.3. Рабочее место, инструментарий, материалы одушевления.

2.4. Рисованный мультипликат: компоновки, промежуточные фазы.

2.5. Расчет движения («тайминг»). Единицы измерения времени. Экспозиционные листы.

2.6. Циклы. Распределение движения по слоям.

2.7. Панорамы, подвижные штифты.

3. Биомеханика движения («одушевление сил»)

3.1. Что такое движение (определение понятия).

3.2. Формы движения – от перемещения в пространстве до смены эмоциональных состояний.

3.3. Механическое (инертное) движение. Источники и воздействующие силы.

3.4. Движение – совокупность действия и реакции.

3.5. Деформация – способ «реагирования» инертных тел.

3.6. Одушевление стихий (вода, огонь и т.д.)

3.7. Биологическая (активная) форма движения. Источники и воздействующие факторы.

3.8. Двигательный механизм животного, человека.

3.9. Элементы активного действия: замах-удар-торможение.

3.10. Остаточное движение (как естественный закон и как художественный прием).

3.11. Переход из статики в движение, из движения в статику.

3.12. Осевые линии движения.

3.13. Гиперболизация – основа языка анимации.

3.14. Задание на движения животных и птиц.

3.15. Задание на движения человеческих персонажей.

3.16. Задание на движения абстрактных фигур.

4. Психология движения («одушевление характера»)

4.1. Аниматор – актер. Принцип перевоплощения.

4.2. Выражение характера через реакцию персонажа (примеры из классических мультфильмов).

4.3. Рефлекторный механизм (покадровый анализ различных эмоциональных состояний: гнев, испуг, радость и т.д.).

4.4. Компоненты актерской игры:

а) Поза.

б) Жестикуляция.

в) Мимика и артикуляция.

4.5. Взаимодействие характеров (игра двух и более персонажей).

4.6. Связь стиля игры с изобразительной стилистикой фильма и с материалом одушевления.

РАЗДЕЛ ВТОРОЙ: РЕЖИССУРА МУЛЬТФИЛЬМА

5. Сценарий

5.1. *Идея.* Грани понятия:

а) идея как основная концепция фильма

б) – как образ,

в) – как мораль

г) – как открытие

Пути зарождения идеи. «Мультигеничность» идеи. Способ фиксации (идейная заявка).

5.2. *Тема.* Социально-нравственная значимость темы и ее художественное осмысление. Позиция режиссера в выборе темы. Прогнозирование зрительского интереса к данной теме. Сбор материала.

5.3. *Сюжет.* Классическая схема построения сюжета: экспозиция – завязка – развитие – кульминация – развязка.

5.4. *Конфликт* – мотивация действия и двигатель сюжета. Типичные модели конфликтных ситуаций в различных по жанру мультфильмах.

5.5. *Персонажи.* Разработка характеров: словесный и визуальный портрет. Примеры выразительных персонажей в отечественной и зарубежной анимации.

5.6. *Гэг* (комический трюк). Микродраматургия гэга: подготовка-разрешение-последующая реакция. Трюковые ситуации в фильмах Диснея, Флейшера, Эйвери и др. Этические и эстетические нормы гэга.

5.7. *Диалог.* Взаимосвязь действия и слова. Выражение характера через речь персонажа. Формы диалога: «прямой», «косвенный» и т.д.

5.8. *Драматизация* – перевод произведений литературы, музыки, изоискусства на язык анимации. Примеры удачных и неудачных экранизаций.

6. *Режиссерская разработка.*

6.1. Профессия режиссера-аниматора. Круг задач.

6.2. *Рисованный фильм* – схема цехового (поточного) и индивидуального производства. Последовательность производственного процесса.

6.3. *Режиссерский сценарий.* Разбивка на эпизоды и планы. Тайминг (хронометрирование действия). Разработка звукового ряда, «линия настроения». Форма составления режиссерского сценария.

6.4. *Раскадровка* – макет будущего фильма. Кому и зачем нужна раскадровка. Раскадровка для полнометражного, серийного, рекламного, авторского фильма.

6.5. *Типажи.* Конструкция, кинетические (двигательные) возможности персонажей. «Удобные» и «неудобные» типажи. Развертка типажа в разных проекциях и состояниях. Определение крайних положений. Планшет – масштабная таблица персонажей

6.6. *Декорации.* Топография места действия. Стилистическое единство персонажей и среды. Цветовая концепция эпизодов.

6.7. *Мизансцена.* Композиция сцены в ее динамическом развитии. Изготовление компоновок для аниматора.

6.8. *Музыка.* Работа с композитором над партитурой. Запись музыки, расшифровка фонограммы и заполнение экспозиционных листов.

6.9. *Речевая звукозапись.* Работа с актерами. Расшифровка и регистрация фонограммы в экспозиционных листах.

6.10. Выбор и проверка технологии. Расчет времени и средств для производства фильма.

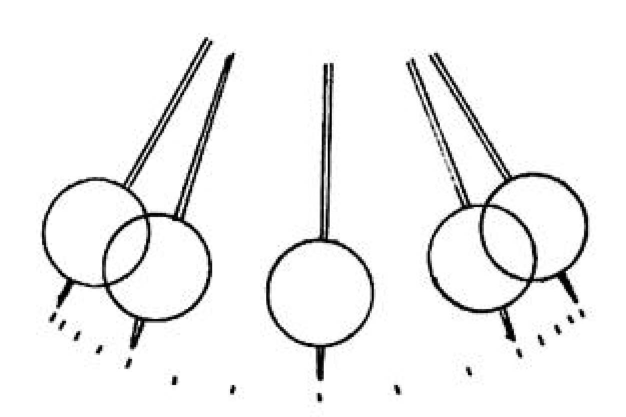
6.11. Сдача подготовительного периода.

6.12. Работа с аниматором. Что входит в режиссерское задание. Приемка сцены «на столе». Анализ черновых проб на экране.

6.13. *«Аниматик»* – черновой монтаж статических компоновок для проверки на экране ритма и последовательности действия. Аниматик – промежуточный отчет перед продюсером или заявка на постановку фильма.

Методические указания к учебной программе по дисциплине «Техника одушевления»

1. МАЯТНИК



Раскачивается маятник часов. Цикловая проба – 1,5 м. Последовательность выполнения задания:

а) Расчет схемы,

б) Мультипликат (выбор компоновок и промежуточных фаз)

в) Запись в экспозиционные листы.

г) Съемка пробы.

На лекционном занятии преподаватель анализирует вместе со студентами действие законов механики на характер движения маятника, показывает расчет схемы.

2. ПРЫГАЮЩИЙ МЯЧ (Упражнение на деформацию)

Резиновый мяч падает по траектории, ударяется об пол, отскакивает и снова падает, пока не вылетает из кадра. Преподаватель поясняет принцип схемы полета мяча и деформации при столкновении с полом.

3. ШАР И КУБИКИ



Деревянный шар катится, ударяется о столбик, сложенный из трех кубиков. Требуется разработать следующие элементы движения:

а) Передвижение шара по плоскости,

б) Столкновение шара с кубиками.

в) Падение кубиков.

На лекционном занятии преподаватель объясняет различные варианты поведения шара и кубиков в зависимости от скорости движения и массы тел.

4. ВОЗДУШНЫЙ ШАРИК



Летит воздушный шарик, ударяется о какой-либо предмет и летит в другом направлении.

Требуется разработать следующее:

а) Передвижение шарика в полете.

б) Удар шарика о предмет, деформация.

в) Остаточные движения нитки.

На лекционном занятии преподаватель поясняет суть задания, принцип расчета времени, деформацию, остаточное движение.

5. ДВИЖЕНИЕ ПО КРИВОЙ



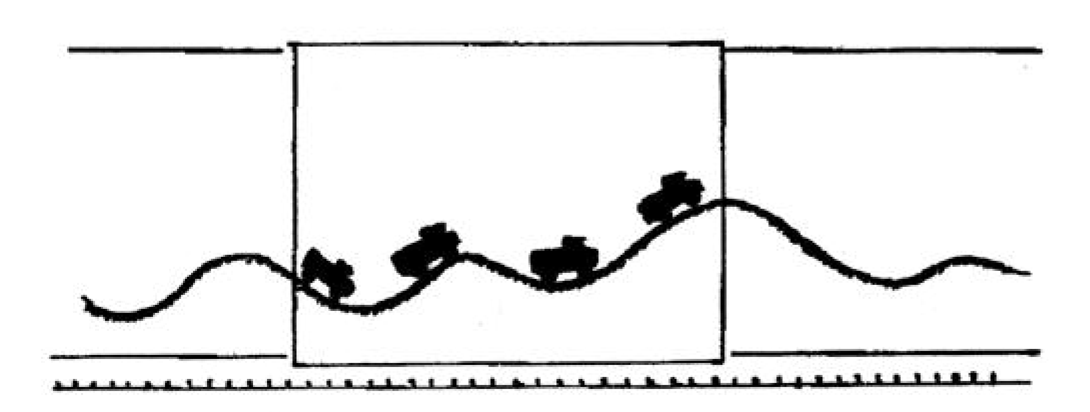
По гребню волны поднимается и опускается кораблик. На мачте полощется флаг.

а) Расчет движения кораблика (ускорение и замедление).

б) Остаточное движение флага.

На лекционном занятии преподаватель объясняет задание, разбирает моменты ускорения и замедления движения при подъеме и спуске кораблика по волнам, расчет движения ПНР.

6. ДВИЖЕНИЕ ПО КРИВОЙ НА ПАНОРАМЕ



По холмистой дороге едет автомобиль.

а) Преподаватель поясняет метод расчета горизонтальной ПНР.

б) По принципу предыдущего задания рассчитывается траектория движения машины по панораме.

в) Остаточное движение водителя.

7. ПРЫЖОК

Простейший персонаж прыгает через кадр.

На лекционном занятии преподаватель поясняет принцип прыжка, сравнивает его с предыдущим заданием – прыгающий мяч. Объясняет момент группировки, толчка, полета в воздухе и приземления.

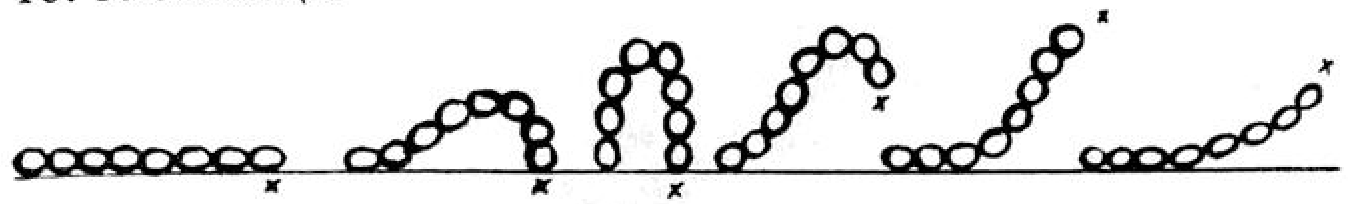
8. ШАГАЮЩИЕ ОЧКИ, ножницы, циркуль и т.п.

По ПНР движутся очки, имитируя человеческую походку, либо как-то по-своему, в зависимости от фантазии слушателя. Преподаватель разбирает причины, связанные с сохранением равновесия. Принцип акцентирования шага, скорость движения персонажа и расчет ПНР.

9. ФЛАГ

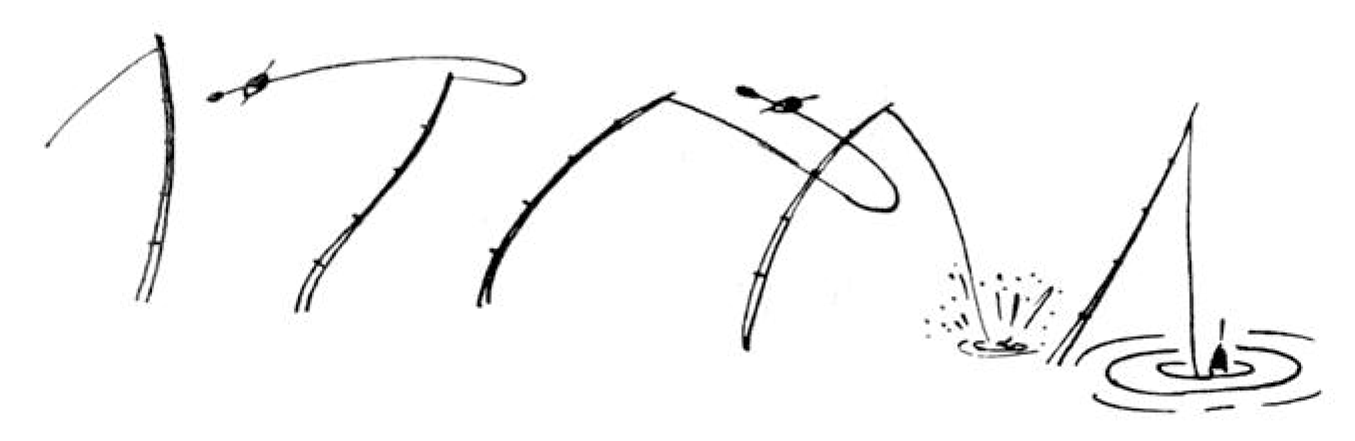
Прикрепленный к древку флаг колышется под порывами ветра. Преподаватель объясняет суть задания, разбирает различные варианты в зависимости от силы ветра и массы полотнища. Объясняет разработку цикла.

10. ГУСЕНИЦА



Упражнение на эластику. По бревну ползет гусеница. Преподаватель объясняет принцип, за счет которого создается эластичное движение, разбирает диапазон и скорость движения.

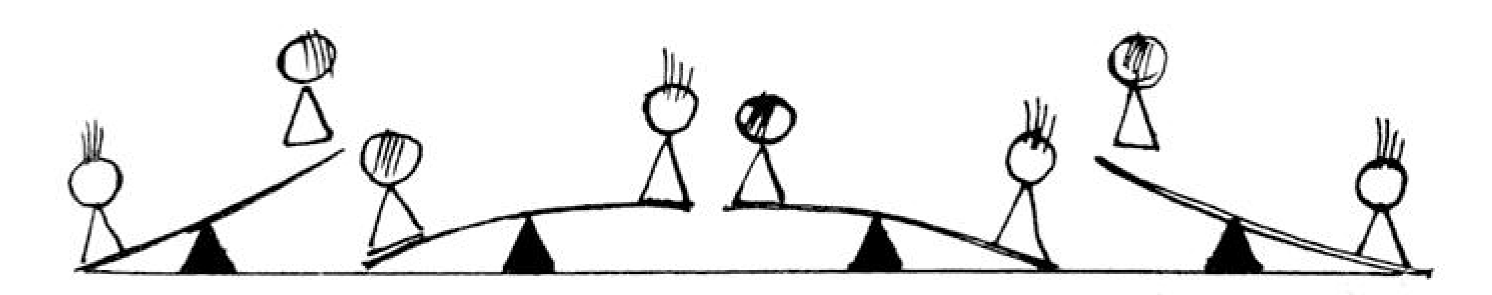
11. УДОЧКА



С помощью удилища забрасываются в воду привязанные к леске поплавок и крючок.

Преподаватель объясняет возможные варианты сцены, остаточное движение, всплеск и движение воды, покачивание предмета на воде.

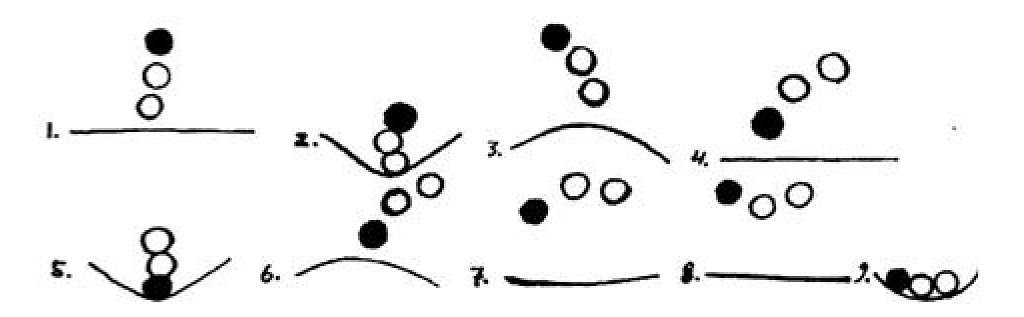
12. КАЧЕЛИ



Два простейших персонажа раскачиваются на доске. Цикловое движение.

Преподаватель объясняет принцип сцены, остаточное движение, инерцию, деформацию и расчленение движения.

13. БАТУТ



На натянутой проволоке прыгают три одинаковых по размеру и весу шарика.

Преподаватель объясняет принцип сцены, проводит параллель с предыдущим заданием, обсуждает со слушателями различные варианты решения сцены.

14. ПОЮЩИЕ НОТЫ



Задание под музыкальную фонограмму.

На нотном стане расположены ноты. По мере их звучания ноты как бы открывают рот и издают соответствующий звук. Преподаватель объясняет принцип расшифровки музыкальной фонограммы, объясняет метод пользования ею, запись музыкальной фонограммы в экспозиционные листы, расстановки и фиксации ударных положений в соответствии с ритмическими акцентами. Запись музыкальной сцены в экспозиционные листы.

15. ТАНЕЦ ЗМЕИ И ОГНЯ



Задание под музыкальную фонограмму.

Преподаватель объясняет расстановку и фиксацию ударных положений в соответствии с ритмическими акцентами. Слушатели сами придумывают схему танцевальных фигур, находят взаимоотношения между огнем и змеей, затем дают преподавателю на проверку и только после этого приступают к выполнению мультипликата.

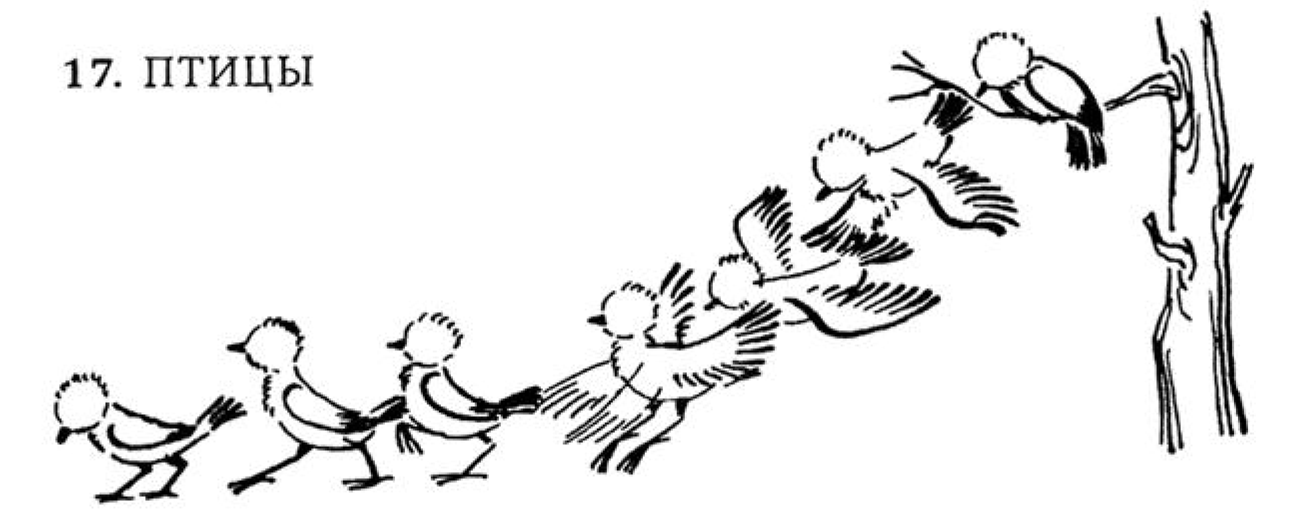
16. МАРИОНЕТКА



На нитке или резинке раскачивается вверх и вниз марионетка со свободно скрепленными сочленениями рук, ног, головы с колпаком.

Преподаватель объясняет, как разрабатываются остаточные движения каждого из сочленений, возможные варианты решения сцены при различных конструкциях марионетки.

17. ПТИЦЫ



С ветки дерева слетает птица, садится на землю, делает несколько шагов.

Преподаватель вместе со слушателями просматривает и анализирует фрагменты из натурных и рисованных фильмов по следующим примерам:

полет крупных птиц, походка крупных птиц, планирующий полет хищных птиц, взлет и посадка крупных птиц, взлет, полет и посадка мелких птиц.

На основе просмотренного материала и пользуясь схемами анатомического строения птиц, преподаватель поясняет устройство двигательного аппарата различных птиц и аэродинамические свойства крыла.

18. ЛОШАДЬ И СОБАКА



Цикловой галоп лошади и собаки по ПНР. Преподаватель вместе со слушателями просматривает и разбирает фрагменты из натурных фильмов со следующими примерами движений: ход, бег и прыжок копытных, походка и бег собаки, походка и бег медведя, походка слона.

На основе просмотренного материала и пользуясь наглядными схемами анатомического строения различных животных, преподаватель объясняет устройство двигательного аппарата этих животных, их функциональное назначение, механизм действия у отдельных видов. Преподаватель объясняет принцип гиперболизации и деформации в рисованном движении животных, определения точек приложения сил, а также нахождения основных компоновок.

19. ОХОТА



Всадник на лошади и собака преследуют зайца. На пути преодолевают препятствие.

Преподаватель вместе со слушателями просматривает фрагменты из натурных фильмов: барьерный бег лошади с всадником, прыжки собаки, бег зайца.

При выполнении этого и предыдущего задания слушатели могут пользоваться материалом из натурных или рисованных фильмов.

20. ХИЩНИК

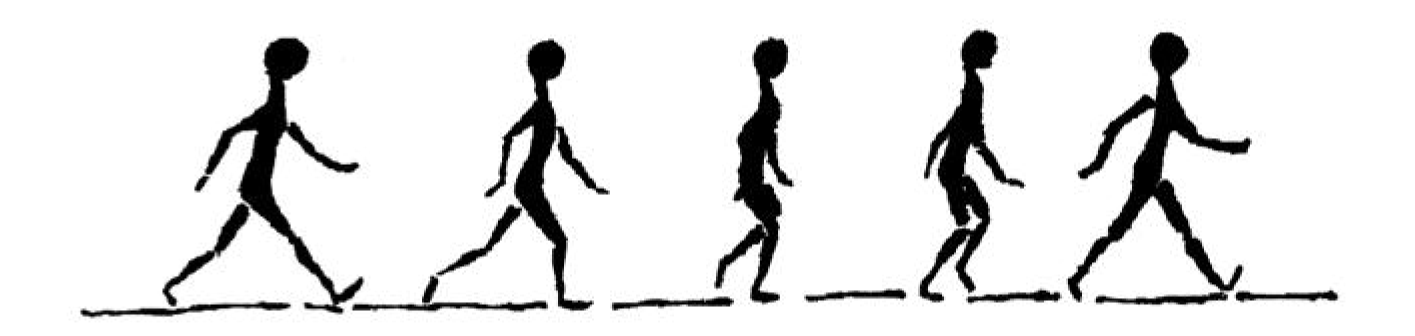


Хищник класса кошачьих подкрадывается, группируется и прыгает на свою жертву.

Как и в предыдущих заданиях, слушатели анализируют натурный материал, после этого приступают к выполнению задания.

21. ЧЕЛОВЕК

а) цикловая ходьба по ПНР.



б) цикловой бег по ПНР.



в) Прыжок с места в длину: подготовка, толчок, полет, приземление.



г) Удар молотом или топором: замах, удар, остаточное движение.



Преподаватель вместе со слушателями просматривает и разбирает фрагменты из натурных фильмов. Затем просматривают фрагменты из мультипликационных фильмов с аналогичным или близким по характеру движением. Преподаватель вместе со слушателями выявляют степень деформации в рисованном движении и определяют точки приложения сил, а также основные компоновки.

22. ЗАДАНИЕ НА ХАРАКТЕРНУЮ ПОХОДКУ

а) Крадущаяся походка. Гротесковый персонаж, балансируя, подбирается к неподвижному предмету. Цикловая проба по ПНР.



б) Танцевальная походка. Цикловое движение по ПНР.



в) Маршевая походка. Цикловая проба по ПНР.

г) Походка инвалида. Цикловое движение на ПНР.

Преподаватель предварительно разбирает вместе со студентами причинность и внутренний механизм «поведения» персонажа по каждому из заданных примеров в зависимости от конструкции персонажа.

23. ЗАДАНИЕ НА МУЗЫКАЛЬНУЮ ФОНОГРАММУ



У дирижерского пульта дирижер, он ударяет палочкой о пюпитр, занимает исходное положение и начинает дирижировать, периодически перелистывая партитуру. Методические указания см. задание 14.

24. ЖЕСТ, МИМИКА, АРТИКУЛЯЦИЯ

В зависимости от репличной фонограммы слушатель сам придумывает сцену, в которую вошли бы все элементы. Преподаватель вместе со слушателями просматривают фрагменты из фильмов с участием выдающихся мимов, танцоров, актеров. Преподаватель поясняет, что жестикуляция выражается не только движением рук: объясняет важность гиперболы в решении жеста. На конкретных примерах преподаватель показывает отработку отдельных элементов жеста: подготовку, разрешение, фиксацию. Вход и выход из нейтрального положения при смене жестов. Проводит аналогию с устной речью, объясняет построение жестикуляционной фразы, имеющей свои «знаки препинания». Обращает внимание на четкую отработку завершающих положений – «фиксацию точек».

Преподаватель разъясняет мимические положения при тех или иных эмоциональных состояниях, особенность мимической игры различных по характеру и конструкции персонажей. Преподаватель знакомит слушателя с репличной фонограммой. Поручает слушателю самому вписать ее в экспозиционные листы. При прослушивании реплики, преподаватель обращает внимание слушателей на акцентные положения и объясняет, как их выделить при записи в экспозиционный лист.

25. ОХОТНИК

Задание на действие и реакцию.

Слушатель придумывает это задание сам. Примерная схема: охотник спит. Внезапно пробуждается от шума. Оглядывается. Замечает птичку. Радость. Вскидывает ружье. Прицеливается. Стреляет. Бежит к тому месту, где была птичка. Ничего нет. Ищет. Нет. Удивление. В этот момент птичка садится ему на голову. Птичка клюет охотника в затылок. Реакция охотника. На лекционном занятии преподаватель разъясняет и показывает последовательность – смену отдельных стадий реакции.

а) Исходное положение перед совершившимся действием.

б) Защитный рефлекс – первичная физиологическая реакция на внезапное раздражение.

в) Оценка – поиск источника раздражения, выяснение причин и степени опасности.

г) Отношение – эмоциональная реакция – удивление, испуг, гнев и т.п. – на внешнее раздражение.

д) Ответное действие.

26. ИСПОРЧЕННЫЙ АВТОМОБИЛЬ

Комплексное задание на различные виды инерционного движения.

Шофер безуспешно пытается завести автомобиль (модель начала прошлого века). Машина то срывается с места, то резко тормозит.

На занятиях преподаватель обсуждает с каждым слушателям его придумку, если необходимо – вносит коррективы, разбирает отдельные элементы сцены, объясняет характер взаимодействия машины и водителя. Разбирает ритм сцены – по принципу «замах-удар-остаточное движение и фиксация». Это задание желательно выполнять под музыкальную или шумовую фонограмму.

27. ФУТБОЛЬНЫЙ БОЛЕЛЬЩИК



Задание на пантомиму.

Показан человек, следящий за игрой. Все перипетии футбольной схватки отражаются в его жестах и мимике. Преподаватель предлагает студентам изобразить в раскадровке различные эмоциональные состо-

яния: ожидание, скуку, радость, разочарование, гнев, отчаяние и т.д. Затем на основе этих рисунков выполняется мультипликат.

Типаж по выбору самих студентов.

31

Программа курсов художников-мультипликаторов по разделу «Техника одушевления»

Занятие 1 (лекция 3 ч.)

Вступительная беседа: Что такое мультипликация?

а) Основные технологические признаки.

б) Особенности художественного языка.

в) Связь с другими искусствами.

г) Какими качествами должен обладать мультипликатор?

ЧАСТЬ 1. АНАТОМИЯ ДВИЖЕНИЯ

ТЕМА 1. ПРИРОДА ДВИЖЕНИЯ

Занятие 2 (лекция 2 ч.)

Общая характеристика:

а) Движение как смена состояний (начиная от простого перемещения тела в пространстве и кончая сменой эмоциональных состояний одушевленного персонажа).

Занятие 3 (лекция 2 ч.)

Метод изучения основных форм движения и их источников.

Механическая форма – движение инертных тел, его источники и составные элементы;

Физическая форма – «одушевление сил». Источник и составные элементы.

Эмоциональная форма – «одушевление характера». Индивидуальность движения в рамках заданного характера в зависимости от конструкции персонажа и его драматической задачи.

Занятие 4 (лекция 3 ч.)

Анализ и синтез движения в кинематографе:

а) Принцип фиксации движения в натурном (игровом и документальном) кино.

б) Различные методы одушевления в мультипликационном кинематографе.

в) Отличие «натурного» и рисованного движения.

Методические указания:

При помощи специального проектора показываются фрагменты из натурных и мультипликационных фильмов (сперва с нормальной скоростью, затем покадровым способом).

Методом сравнительного анализа преподаватель объясняет принцип разложения движения в кинематографе, особенности рисованного движения (гипербола, степень деформации), а также возможности применения различных материалов в качестве объекта одушевления.

ТЕМА 2. ДВИЖЕНИЕ ИНЕРТНЫХ ТЕЛ
(механическая форма движения)

Занятие 5 (семинар 6 ч.)

Анализ простейших движений.

Пользуясь замедленной и покадровой проекцией, преподаватель демонстрирует на экране фрагменты из натурных фильмов со следующими примерами:

а) Падение резинового мяча

б) Падение капли

в) Столкновение двух твердых тел (напр. – шар и кегля)

г) Столкновение двух разнохарактерных по массе и составу тел (напр. удар пули о стекло)

д) Различные виды волнового движения (напр. флага на ветру, колебания водорослей, морская волна и т.д.)

е) Различные виды маятникового движения эластичных тел (напр. хвоста животного)

ж) Движение газообразных составов (дыма, огня и проч.)

Разбирает со слушателями степень воздействия общих законов механики (инерция, земное протяжение, сопротивление среды, молекуляр-

Pendelbewegung

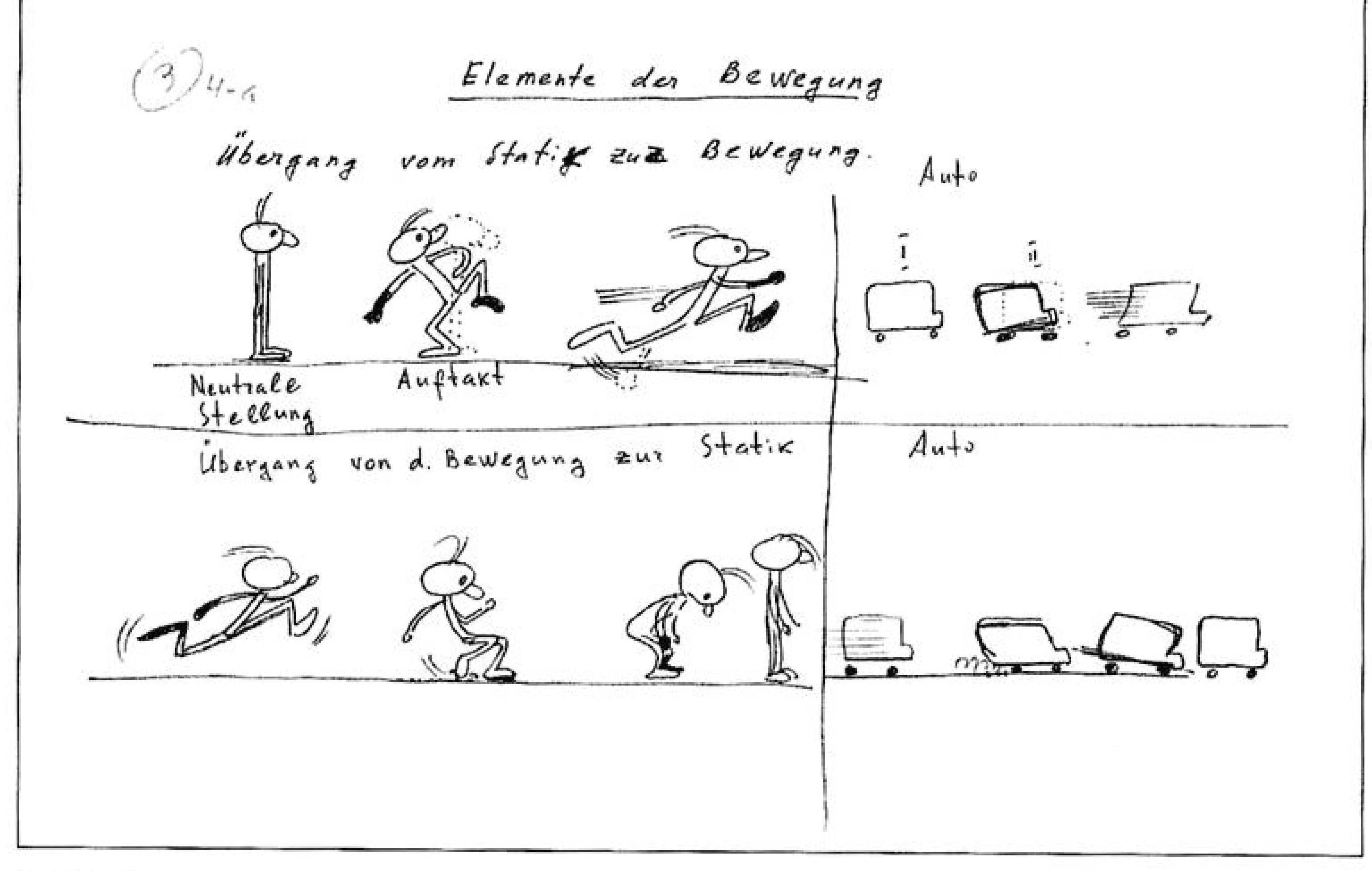
Ein Blat fällt runter

Mit Wertikaler PNP

Auszählen von Skala (Timing)

Kann Baumblatt sein

Guter Beispiel: Ähnliche Szene in „Bamby" (Herbst)



1. Различные виды маятникового движения

2. Элементы движения: переход от статики к движению, от движения к статике.

ное сцепление, масса и строение объекта) на характер движения определяет *причинность движения инертных тел и его отдельные элементы.*

Занятие 6 (лекция 2 ч., практика 10 ч.)

Падение резинового мяча.

Задание 1 – упражнение на механическое движение:

Содержание: резиновый мяч падает по траектории, ударяется об пол, отскакивает и снова падает. Следуют еще три отскока до полного затухания движения.

Проба на пленке – 2 м.

Последовательность выполнения задания:

а) Расчет схемы

б) Мультипликат

в) Запись движения в экспозиционные листы

г) Фазовка

д) Съемка пробы

Методические указания:

На лекционных занятиях преподаватель поясняет принцип разработки схемы и разбирает возможные варианты решения движения. Показывает, как записывается движение в экспозиционные листы.

Слушатель приступает к выполнению мультипликата только после того, как представит преподавателю разработанную схему. Не следует, однако, требовать от слушателя сразу безошибочного решения: на собственных ошибках слушатель должен самостоятельно прийти к правильному выводу.

Занятие 7 (семинар 2 ч.)

Разбор выполненных заданий.

Занятие 8 (лекция 2 ч., практика 12 ч.)

Удар шара о кеглю.

Задание 2:

Содержание: деревянный шар катится по плоскости, ударяется о кеглю, кегля падает.

Проба на пленке – 2 м.

Требуется разработать все элементы движения, связанные с данным заданием:

а) передвижение шара по плоскости

б) столкновение с кеглей и возникшая при этом деформация обоих тел

в) падение кегли

г) затухание движения шара

Методические указания:

Преподаватель объясняет на доске суть задания, разбирает со слушателями различные варианты в зависимости от массы обоих тел и скорости движения, поясняет принцип фазовки (нахождения средних промежуточных фаз).

Примечание:

В этом, как и во всех последующих заданиях дополнительного времени на исправление допущенных ошибок *не дается*.

Все поправки слушатели выполняют вне учебного времени и представляют при сдаче следующего задания.

Занятие 9 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Занятие 10 (лекция 2 ч., практика 12 ч.)

«Кораблик» (упражнение на волновое движение).

Задание 3:

Содержание: на движущейся волне качается кораблик. На эластичной мачте свободно свисает флаг.

Цикловая проба – 1.5 м

Требуется разработать движение волны, кораблика, мачты и флага.

Методические указания:

На лекции преподаватель показывает несколько примеров волнового движения с различными элементами остаточных движений. Затем объясняет принцип разработки цикла.

Примечание:

Слушатели могут использовать и другие объекты вместо кораблика при обязательном сохранении основных условий задания. Типаж разрабатывает сам.

Занятие 11 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Занятие 12 (лекция 1 ч., практика 14 ч.)

«Пушка» (упражнение на гиперболу).

Задание 4:

Содержание: пушка стреляет и откатывается назад.

Проба – 2 м.

Требуется разработать гротесково-преувеличенное действие пушки перед выстрелом, залп и его последствия.

Методические указания:

Преподаватель дает несколько примеров гиперболы при действии, аналогичном данному заданию. Разбирает со слушателями возможные варианты решения.

Типаж пушки разрабатывает сам слушатель.

Занятие 13 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Занятие 14 (лекция 2 ч., практика 16 ч.)

«Пушка и корабль».

Задание 5:

Содержание: из мортиры вылетает ядро, летит по баллистической траектории, падает на корму кораблика (или рядом с ним). Кораблик под действием удара (или волны) переворачивается и тонет.

Проба – 3 м.

Требуется разработать выстрел из пушки, движение ядра по панораме, падение ядра в воду или на кораблик и все остаточные элементы движения ядра, кораблика и волны.

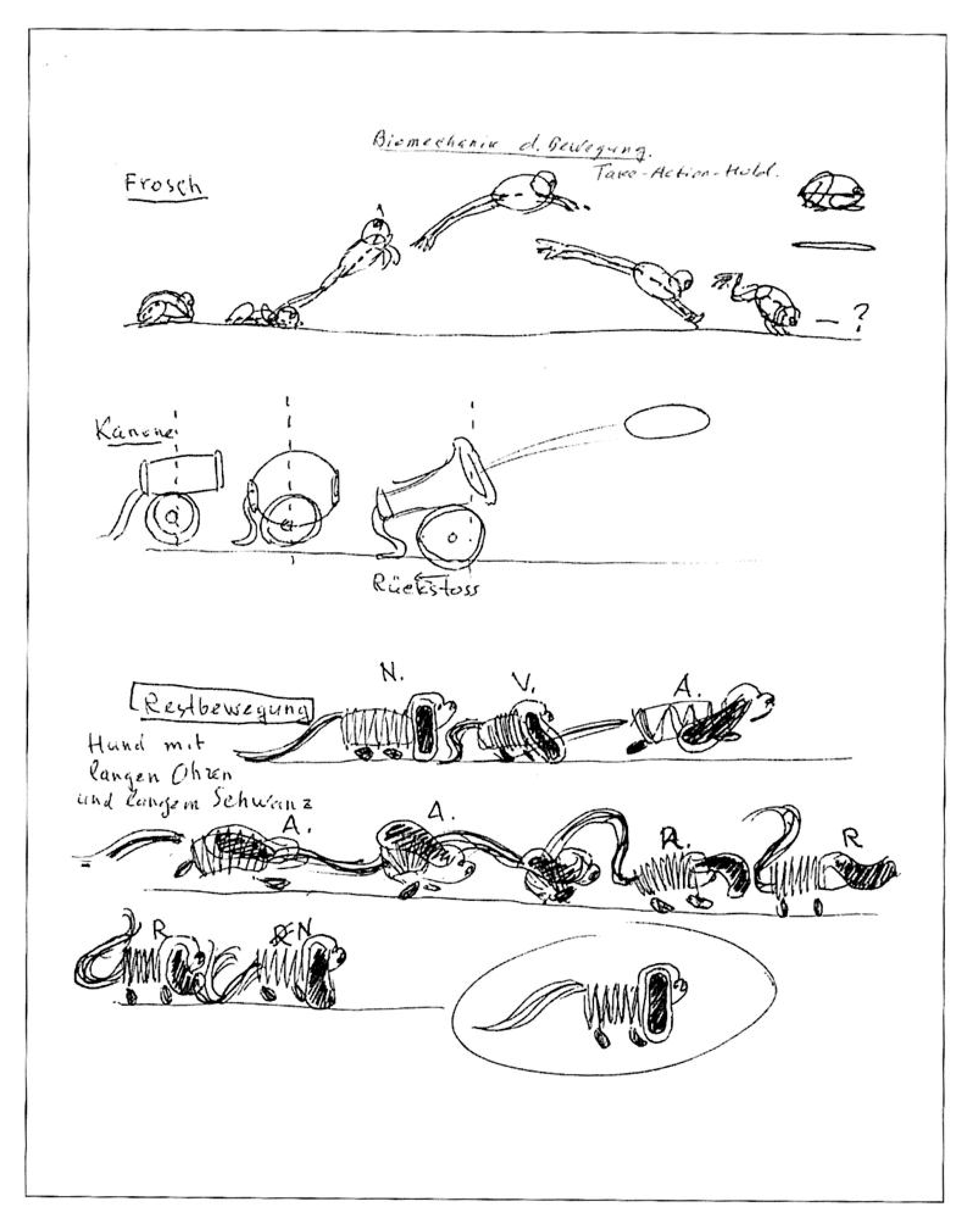
Методические указания:

Преподаватель поясняет метод расчета горизонтальной панорамы, обсуждает со слушателями различные варианты решения сцены.

Следует предоставлять слушателям возможность проявить при разработке сцены юмор и фантазию.

Занятие 15 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.



Биомеханика движения. Прыжок лягушки. Пушка.
Остаточное движение – собака с длинными ушами и длинным хвостом.

Занятие 16 (лекция 2 ч., практика 12 ч.)

«Марионетка» (упражнение на остаточное движение).

Задание 6:

Содержание: на тонкой резинке или спирали раскачивается вверх и вниз марионетка со свободно скрепленными сочленениями рук, ног и головы с колпаком.

Цикловая работа – 2 м.

Требуется разработать в деталях остаточные движения каждого из сочленений.

Методические указания:

Преподаватель объясняет возможные варианты решения сцены при различных конструкциях марионетки. Попутно, в порядке опроса проверяет слушателей, как усвоили принцип действия остаточного движения.

Примечание:

Типаж разрабатывают сами слушатели. По их желанию в качестве объекта может быть использован животный или птичий персонаж с аналогичной системой крепления, позволяющий достаточно детально разработать остаточное движение отдельных сочленений.

Занятие 17 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Занятие 18 (лекция 2 ч., практика 10 ч.)

«Фактурная марионетка».

Задание 7 – использование различных материалов для одушевления.

Содержание: по разработанному заданию № 6 слушатели снимают *то же движение*, используя по своему выбору материал: бумажную аппликацию, шерсть, проволоку, дерево или любую иную фактуру.

Методические указания:

Преподаватель поясняет принцип съемки плоской марионетки, рассказывает о материалах, возможных для использования в качестве объекта одушевления.

Занятие 19 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Занятие 20 (лекция 2 ч., практика 14 ч.)

«Мертвая петля» (упражнение на расчет фигурной панорамы).

Задание 8:

Содержание: планер описывает в небе мертвую петлю, аппарат как бы следит за ним, удерживая планирующий объект в пределах видимости.

Вариант: цирковой номер с велосипедистом, съезжающим по наклонному треку и описывающим вертикальный вираж в виды цифры 9.

Проба – 2 м.

Методические указания: на лекционном занятии преподаватель поясняет на доске принцип расчета фигурной панорамы.

Примечание: для упрощения работы над мультипликатом слушатель может использовать при съемке готовую модель велосипедиста (или планера), тем самым избежав фазовки.

Слушатель может ввести в задание ракурсные повороты. В этом случае необходимо сделать фазовку.

Занятие 21 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Всего по 1-й и 2-й темам:
лекции – 30 ч.
семинары – 16 ч.
практика – 100 ч.
Итого – 146 ч.

ТЕМА 3. ОДУШЕВЛЕНИЕ СИЛ
(физическая форма движения)

Занятие 21 (лекция 3 ч.)

Основы биомеханики.

Преподаватель объясняет устройства двигательного аппарата человека и животного. Определяет источники движения (точки приложения сил),

принцип координации отдельных частей тела при том или ином движении. Разбирает отдельные элементы движения (замах, действие, остаточное движение).

Занятие 22 (семинар 4 ч.)

Сравнительный анализ физического движения в натурном и мультипликационном фильме.

С помощью специального проектора демонстрируется (в нормальной скорости замедленно и покадрово). Фрагменты из спортивной хроники с отдельными примерами движений: толкание ядра, метание диска или молота, бег, прыжки, спортивная ходьба.

Параллельно показываются куски из рисованных фильмов с аналогичными (или близкими по характеру) примерами движений.

Методом сравнительного анализа преподаватель раскрывает принцип гиперболизации рисованного движения и способ определения основных положений (компоновок).

Занятие 23 (лекция 2 ч., практика 12 ч.)

Элементы физического движения (замах, действие, торможение, остаточное движение).

Задание 9:

На основе просмотренных материала слушатели разрабатывают на бумаге (в виде серии рисунков) схему движения по следующим примерам:

а) Прыжок с места в длину.

б) Толкание ядра.

в) Удар футболиста по мячу.

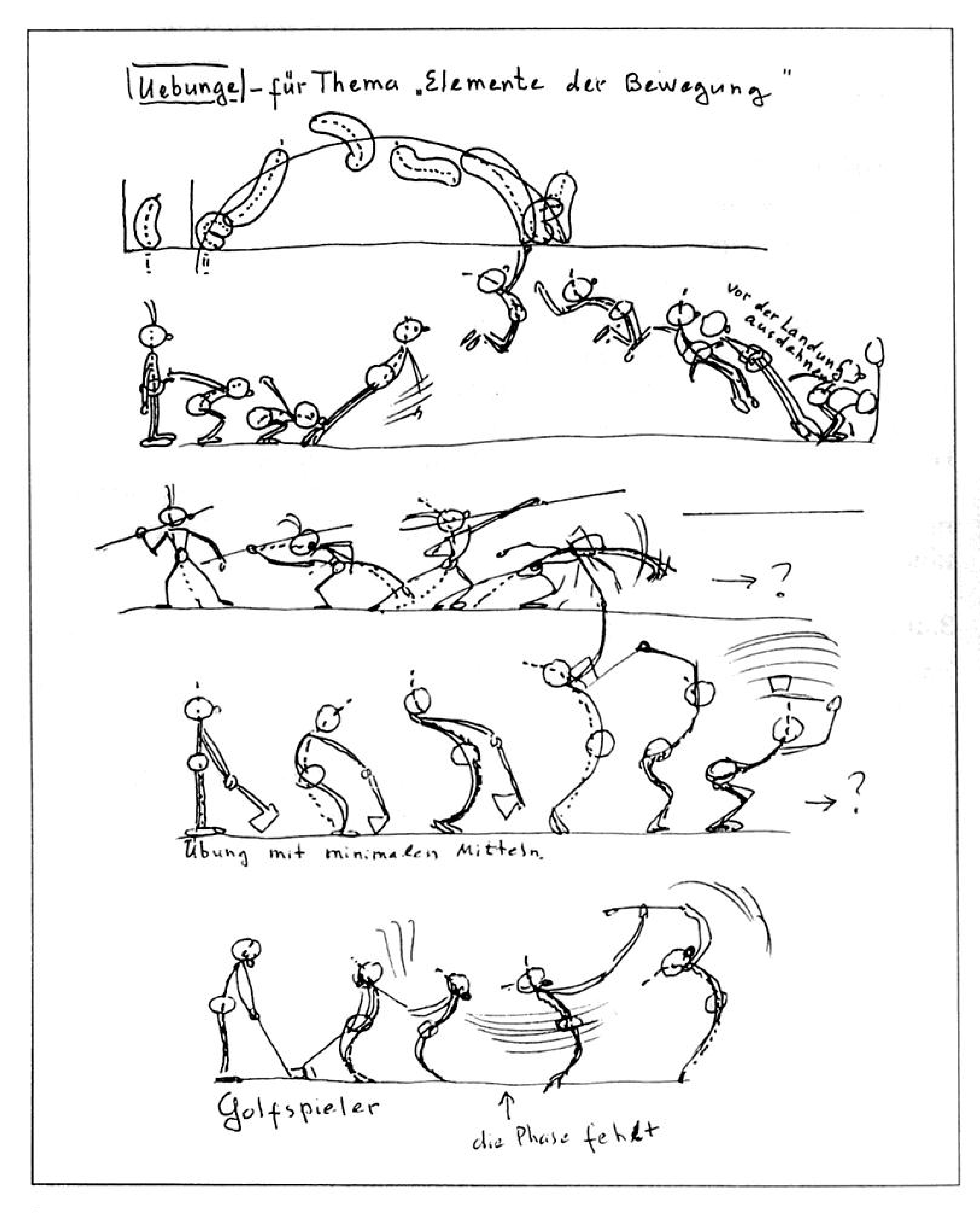
г) Метание копья.

е) Старт спринтерского забега.

Методические указания:

Слушатели выполняют задание по трем из названных примеров (по своему выбору), сделав не менее восьми рисунков на каждую серию. Рисунок – конструктивный, с обозначением цветным карандашом точек напряжения при каждом отдельном положении персонажа.

По желанию слушателя могут быть использованы и другие примеры при условии соблюдения основного задания.



Элементы движения: Прыжок фасолинки. Прыжок с места в длину. Метание копья. Дровосек. Игрок в гольф.

Занятие 24 (практика 12 ч.)

Мультипликат по разработанным схемам.

Задание 10:

Слушатели выполняют мультипликат и фазовку по всем трем разработанным ими схемам движения (каждая проба – 1.5 метра).

Занятие 25 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Занятие 26 (семинар 4 ч.)

Сравнительный анализ движения животных в натурном и рисованном фильме.

Так же как на занятии №2, преподаватель разбирает вместе со слушателями фрагменты из натурных фильмов со следующими примерами движений:

а) Походка хищника (льва, тигра).

б) Бег хищника.

в) Ход и бег копытных животных (лошадь, зебра, антилопа).

г) Бег кенгуру, зайца.

е) Походка и бег медведя.

Затем просматриваются фрагменты из рисованных фильмов с аналогичными или близкими по характеру примерами движений. Слушатели должны выявить степень гиперболизации и деформации в рисованном движении животных, определить точки приложения сил, основные положения (компоновки).

Занятие 27 (лекция 3 ч.)

Биомеханика движения животных.

На основе материала, просмотренного на предыдущем занятии, и пользуясь наглядными схемами анатомического строения различных животных, преподаватель объясняет устройство двигательного аппарата этих животных, их функциональное назначение, механизм действия у отдельных видов (например, у хищников, копытных, пресмыкающихся и т.д.)

Примечание:

Дополнительные сведения об устройстве двигательного аппарата слушатель должен получить на занятиях по рисунку (раздел «анатомия животных») и из специальной литературы по вопросам биомеханики движения.

Занятие 28 (лекция 2 ч., практика 10 ч.)

Схема движения животных.

Задание 11:

Изобразить в серии рисунков основные фазы движения по следующим примерам:

а) Походка крупного хищника семейства кошачьих (тигр, пантера и т.д.).

б) Походка белого медведя.

в) Бег лошади (или иного копытного).

г) Походка слона.

д) Бег собаки.

е) Бег зайца.

ж) Бег кенгуру.

з) Бег жирафа.

и) Походка слона.

Методические указания:

На лекционном занятии преподаватель объясняет принцип разработки схем и характер рисунка, метод обозначения точек напряжения и степени деформации на *каждом* отдельном примере.

Из девяти названных примеров слушатель выполняет по своему выбору не менее трех. Следует, однако, распределить задания таким образом, чтобы в общем итоге были выполнены *все* вышеназванные примеры.

При выполнении задания слушатель может пользоваться пленкой натурного или рисованного фильма, но *ни в коем случае* – уже готовой схемой.

Размер рисунка должен быть достаточно велик, чтобы на нем были четко обозначены все элементы деформации и остаточного движения (наиболее удобный формат – 6 х 9). Характер рисунка – предельно конструктивный, близкий к анатомическому.

На каждую серию необходимо сделать около 6 – 8 положений для полного цикла.

Занятие 29 (практика 12 ч.)

Проба движений животных.

Задание 12:

На основе разработанных схем слушателям предлагается разработать мультипликат и фазовку по всем трем примерам. Размер каждого циклового кольца – 1.5 метра.

Занятие 30 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Занятие 31 (семинар 3 ч.)

Анализ и синтез движения птиц.

По аналогии с занятием 5 и 6 преподаватель анализирует вместе со слушателями фрагменты из натурных и рисованных фильмов по следующим примерам:

а) Полет крупных птиц (аист, пеликан, фламинго, лебедь).

б) Планирующий полет (орел, коршун, чайка и т.д.).

в) Взлет и посадка крупных водоплавающих и хищных птиц.

г) Походки крупных водоплавающих (пингвин, пеликан, гусь, фламинго и т.д.).

е) Походка мелких птиц.

Занятие 32 (лекция 2 ч.)

Биомеханика крыла.

На основе просмотренного материала и пользуясь схемами анатомического строения птиц, преподаватель поясняет устройство двигательного аппарата различных птиц и аэродинамические свойства крыла.

Занятие 33 (лекция 1 ч., практика 10 ч.)

Схемы полета.

Задание 13:

Слушатели изображают в серии рисунков движение птиц по следующим примерам:

а) Полет пеликана (фас и профиль).

б) Взлет аиста или фламинго.

в) Посадка на воду лебедя.

г) Полет стрижа (фас и профиль).

д) Посадка вороны на землю или на дерево.

е) Посадка на землю аиста.

ж) Взлет утки с воды.

з) Посадка утки на воду.

Из восьми названных примеров слушатель выполняет по своему выбору не менее трех, изображая взлет, процесс полета и посадку птицы.

Условия выполнения см. в метод. указаниях к заданию 11.

Занятие 34 (практика 12 ч.)

Проба движений птиц в полете.

Задание 14:

Цикловые кольца.

На основе схем, разработанных по предыдущему заданию, слушатели выполняют мультипликат и фазовку по трем примерам.

Размер каждой пробы – до 2 м.

Занятие 35 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Занятие 36 (практика 10 ч.)

Походки птиц (схемы).

Задание 15:

Содержание: слушатели разрабатывают схемы со следующими примерами:

а) Походка фламинго или цапли.

б) Походка петуха.

в) Походка пингвина.

г) Походка воробья.

д) Походка гуся.

е) Походка или пробег страуса.

Из шести примеров слушатели выбирают три. Условия выполнения см. в метод. указаниях к заданию 11.

Занятие 37 (практика 14 ч.)

Походки птиц (мультипликат).

Задание 16:

Содержание: по разработанным схемам слушатели выполняют мультипликат по всем трем примерам.

Размер каждого кольца – 1.5 м.

Занятие 38 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Занятие 39 (семинар 2 ч., практика 12 ч.)

Бег человека.

Задание 17:

Содержание: сделать мультипликат (цикловую пробу) пробега спортсмена.

Размер кольца – 1.5 м.

Методические указания:

На семинарском занятии преподаватель демонстрирует куски из спортивной хроники с различными примерами бега. Объясняет принцип координации отдельных частей тела при беге, разбирает вместе со слушателями схему движения корпуса, рук и ног бегуна.

Слушатель сам разрабатывает типаж и схему бега в зависимости от конструкции типажа (бег толстого или тонкого, длинного или короткого бегуна).

Занятие 40 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Занятие 41 (семинар 2 ч., практика 16 ч.)

Прыжок через коня.
(упражнение на замах, действие и остаточное движение).

Задание 18:

Содержание: спортсмен (или спортсменка) делает разбег, прыгает через коня и приземляется.

Требуется разработать переход из статики в движение, пробег по панораме, прыжок и остаточные движения в момент приземления и вход в статику.

Мультипликат. Проба – 2.5 м.

Методические указания:

На семинаре преподаватель обсуждает со слушателями различные варианты решения. Слушатели набрасывают предварительную схему движения, показывают преподавателю разработанный вчерне муль-

типликат и запись экспозиционных листов, после чего приступают к выполнению задания.

Занятие 42 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Занятие 43 (лекция 2 ч., практика 12 ч.)

Крадущаяся походка (упражнение на равновесие).

Задание 19:

Гротесковый персонаж (человеческий или животный) балансирующей походкой подкрадывается к невидимому объекту.

Мультипликат. Цикловые кольца – 1.5 м.

Требуется разработать в шаржированном преувеличении все элементы данного движения (балансирование, деформация, остаточные движения).

Методические указания:

Преподаватель показывает несколько примеров движения, связанного с сохранением равновесия, объясняет *причинность* и внутренний механизм «поведения» персонажа в рамках данной задачи, различные варианты при той или иной конструкции типажа.

Типаж свободный, по выбору слушателя.

Занятие 44 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Занятие 45 (лекция 1 ч., практика 14 ч.)

Сальто (упражнение на напряжение и расслабление).

Задание 20:

Содержание: на пружинящей основе (проволока, трамплин или сетка) прыгает клоун, совершая в воздухе переднее и заднее сальто.

Мультипликат. Цикловое кольцо – 1.5 м.

Методические указания см. в задании 19.

Занятие 46 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Занятие 47 (лекция 1 ч., практика 12 ч.)

Гребля.

Задание 21:

В лодке (байдарке, каноэ или скифе) сидит гребец. Требуется разработать движение гребца, весел и лодки.

Мультипликат. Цикловое кольцо – 1.5 м.

Примечание: лодка движется с опережением панорамы при ударе веслом и отставанием в момент замаха.

Методические указания см. в задании 19.

Занятие 48 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Занятие 49 (лекция 2 ч., практика 14 ч.)

Слалом (упражнение на криволинейное движение).

Задание 22:

По диагональной панораме съезжает лыжник, оставляя зигзагообразный след.

Проба – 1.5 м.

Методические указания:

На лекционном занятии преподаватель показывает фрагменты из натурных фильмов с различными примерами движения лыжников. Пользуясь замедленной и покадровой проекцией, поясняет механизм движения при изменении направления (перенос центра тяжести, смена точек напряжения, координация действия различных частей тела). Типаж – произвольный.

Знакомит с методом расчета вертикальной и горизонтальной панорамы.

Занятие 50 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

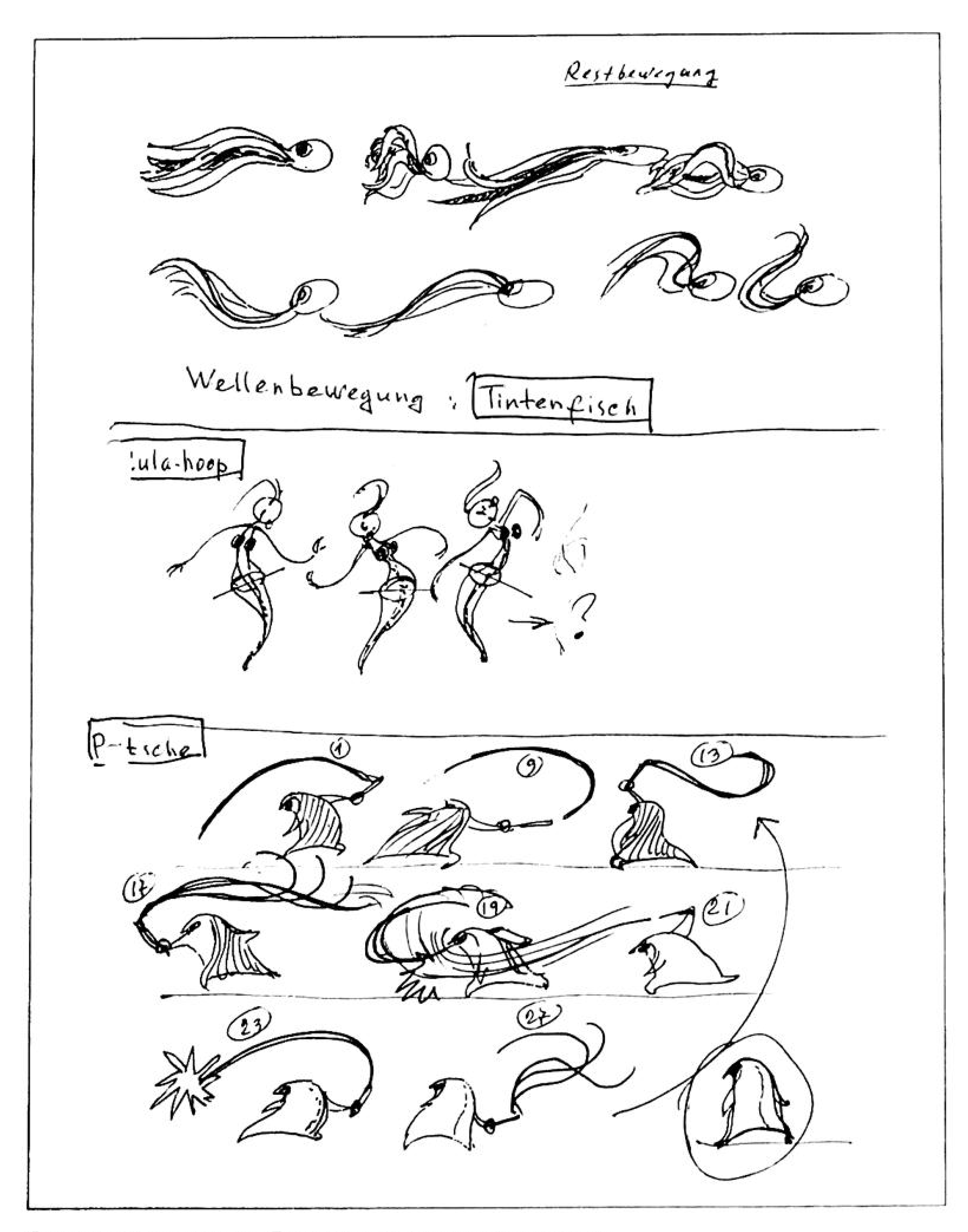
Занятие 51 (лекция 2 ч., практика 12 ч.)

Хулахуп (упражнение на пластику).

Задание 23:

Гротесковый персонаж (типаж произвольный) вращает вокруг себя обруч.

Мультипликат. Цикл. проба – 2 м.



Остаточное движение. Волновое движение каракатицы.
Хулахуп. Дрессировщик.

Требуется разработать волнообразное движение в гротесковом преувеличении, а также все сопутствующие элементы остаточного движения одежды и волос персонажа.

Методические указания:

На лекционном занятии преподаватель приводит различные примеры пластического (волнообразного) движения, объясняет причинную взаимосвязь активного и инертного движения, демонстрирует на экране фрагменты из натурных фильмов (отрывки из классического балета, восточные танцы, упражнение по художественной гимнастике), а также старые мультипликационные фильмы Диснея и Флейшера (типа «Данс Макабр» и «Али-Баба»).

Занятие 52 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Занятие 53 (лекция 2 ч., практика 12 ч.)

Танец змей.
(упражнение на работу с музыкальной фонограммой)

Задание 24:

Пользуясь минимальными средствами (персонаж в виде одной линии), разработать танцевальную сцену на основе музыкальной фонограммы.

Мультипликат. Цикл. кольцо – 2 м.

Методические указания:

Преподаватель объясняет метод пользования фонограммой, расстановки и фиксации ударных положений в соответствии с ритмическими акцентами.

Слушатели сами придумывают схему танцевальных фигур, дают преподавателю на проверку и только после этого выполняют мультипликат и фазовку.

Занятие 54 (семинар 3 ч.)

Разбор проб.

Занятие 55 (лекция 3 ч.)

Бескамерная мультипликация по методу Мак-Ларена.

а) Технология «бескамерной мультипликации».
б) Художественные возможности.

в) Сфера использования.
г) Опыт Мак-Ларена и его последователей.

Занятие 56 (лекция 2 ч., практика 16 ч.)

Танец змеи и огня (опыт «бескамерной» мультипликации).

Задание 25:

Содержание: танцевальный номер, в котором участвует «змея» (или шнур, проволока и проч. однолинейный объект) и «огонь» – вспыхивающее и затухающее световое пятно.

Действие «огня» и реакции «змеи» составляют основу танца. Сцена делается под фонограмму музыки с подчеркнуто заостренными акцентами.

Мультипликат – 3 м.

Методические указания:

Преподаватель демонстрирует музыку (в магнитной или оптической записи), подробно объясняет суть задания, разбирает со слушателями различные варианты схемы танца.

Сцена делается непосредственно на пленке – методом процарапывания по черной (заостренной) эмульсии или рисунка пером и контуровочной тушью по белой пленке.

Примечание:

Слушатель может по своему желанию варьировать сюжет и типажи при соблюдении основных условий задания.

Занятие 57 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Занятие 58 (лекция 2 ч., практика 12 ч.)

Марш (упражнение на массовку с циклическим переходом одной фигуры в другую методом «альбома»).

Задание 26:

Содержание: по кадру проходит шеренга марширующих солдат. Требуется разработать шаг с таким расчетом, чтобы каждая из фигур фазовалась в следующую.

Мультипликат. Кольцо – 1.5 м.

Методические указания:

На лекционном занятии преподаватель поясняет принцип разработки циклового шага и т.н. «альбома». Перед тем как приступить к мультипликату, слушатели разрабатывают в серии рисунков характер шага и его хронометрический расчет.

Занятие 59 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Занятие 60 (лекция 1 ч., Практика 12 ч.)

Бурлаки (упражнение на характерный шаг с применением «альбома»).

Задание 27:

Содержание: группа бурлаков (типаж произвольный) с усилием тянут бечеву. Требуется разработать соответствующий характер шага с таким расчетом, чтобы каждая фигура фазовалась в следующую.

Мультипликат. Цикловая проба 1.5 м.

Методические указания см. в задании 26.

Занятие 61 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Занятие 62 (лекция 2 ч. практика 14 ч.)

Белка (упражнение на пластическое движение).

Задание 28:

Содержание: по горизонтали бежит белка, перескакивая с ветки на ветку.

Требуется разработать характер бега белки при неравномерном и криволинейном чередовании веток, остаточное движение хвоста, а также рассчитать панораму. Скорость ПНР – 1.5 см на одно деление (36 см в секунду).

Мультипликат. Проба – 2.5 м.

Методические указания:

На лекционном занятии демонстрируются фрагменты из натурных и мультипликационных фильмов с аналогичными примерами движения (напр. – «Лесные путешественники»).

Преподаватель показывает на доске принцип расчета неравномерного движения с опережением и отставанием от панорамного фона, детально разбирает схему приложений сил и остаточных движений.

Занятие 63 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Занятие 64 (лекция 2 ч., практика 26 ч.)

Испорченный автомобиль.
(комплексное задание на различные виды движений с элементарной драматургической основой).

Задание 24:

Содержание: старый автомобиль несколько раз резко трогается и тут же останавливается. Водитель (типаж произвольный) вылезает, заводит мотор. Слушатель придумывает сам юмористическую концовку.

Требуется разработать «поведение» и реакцию водителя.

Мультипликат. Проба 3.5 – 4 м.

Методические указания:

На лекционном занятии преподаватель подробно разбирает отдельные элементы задания, объясняет характер взаимодействия машины и водителя, обсуждает совместно со слушателями различные варианты решения.

Перед началом работы над мультипликатом слушатели делают раскадровку сцены и хронометрический расчет и отдают на проверку преподавателю.

Оценка сцены производится с учетом того, сколько юмора и изобретательности проявил слушатель при решении данного задания.

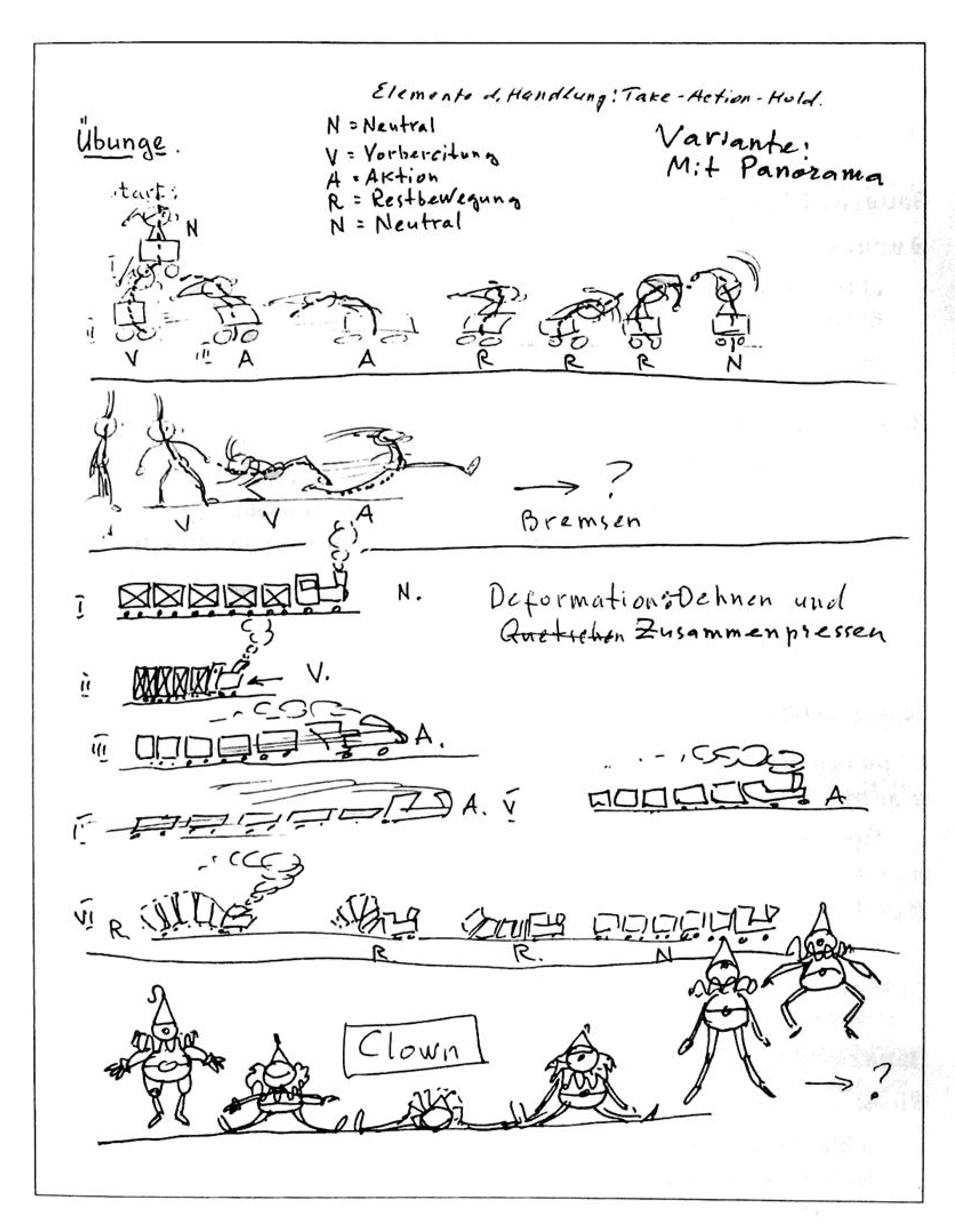
Занятие 65 (семинар 2 ч.)

Разбор проб.

Занятие 66 (семинар 6 ч.)

Подведение итогов по 3-й теме.

Всего по 3-й теме:
лекций – 36 ч.
семинаров – 52 ч.
практика – 27 ч.
Итого – 364 ч.



Элементы действия. Деформация. Клоун.

ЧАСТЬ 2. ОДУШЕВЛЕНИЕ ХАРАКТЕРА

ТЕМА 4. МУЛЬТИПЛИКАТОР – АКТЕР РИСОВАННОГО И КУКОЛЬНОГО ФИЛЬМА

Занятие 67 (лекция 3 ч.)

Эмоциональная форма движения.

а) Источник движения.

б) Индивидуальность движения в рамках заданного характера.

в) Движение и стиль игры.

Занятие 68 (лекция 2 ч.)

Кого «играет» одушевитель?

а) Характеры и образы в мультипликационном кино.

б) Принцип актерского перевоплощения в рисованном и кукольном кино.

в) Основные качества одушевителя.

г) Метод овладения актерской техникой.

Занятие 69 (семинар 2 ч.; разделить на 2 раза по 2 ч.)

Образцы актерского мастерства в советской и зарубежной мультипликации.

Просмотр специально подобранной программы, показывающей различие методов и стилей одушевления, а также разработку характеров у различных по своей конструкции персонажей.

ТЕМА 5. ЯЗЫК ЖЕСТА

Занятие 70 (лекция 3 ч.)

Виды и функции жестов.

а) Жест как средство общения и выражения внутреннего состояния.

б) Роль жеста в актерской игре.

в) Логика жеста.

г) Физиологические и исторические корни жестов.

Методические указания:

Преподаватель перечисляет различные группы жестов (см. задание 30), объясняет их назначение. Приводит примеры ошибочного или неточного решения жеста мультипликации («жесты – сорняки»).

Для развития аналитического мышления слушателей предлагает им самим найти и обосновать происхождение некоторых жестов.

Занятие 71 (лекция 1 ч., практика 16 ч.)

Упражнение на виды жестов.

Нарисовать по 2-3 примера на каждую из перечисленных ниже групп жестов.

1. Жесты указующие

Движения персонажа, означающие направление («вправо», «влево», «вверх», «вниз», «ближе», «дальше»), указывающие на определенный объект («я», «ты», «этот стул» и проч.) или повелевающие совершить определенное действие («встань», «садись», «поди сюда»).

2. Иллюстрирующие

– изображающие форму и величину предмета («широкий», «узкий», «круглый», «большой» и проч.) или имитирующие действие («режу», «сыплю», «мою», «ем», «пью», и т.д.)

3. Акцентирующие

– подчеркивающие значение сказанного или призванные привлечь внимание собеседника.

4. Подсознательные

– непроизвольные движения, вызванные эмоциональным состоянием персонажа (почесывание затылка, потирание лба, рук при смущении, задумчивости или радости, и проч.)

5. Символические

– выражающие общепринятые понятие и символы (покачивание головы при согласии отрицании, рукопожатии и все другие виды приветствия или прощания, складывание рук при мольбе, поднятие большого пальца в виде одобрения и т.д.)

6. Функциональные

– выполняющие прямое действие (напр., персонаж протягивает руку, чтобы взять, потирает ушибленное место, поправляет очки или галстук, опирается при усталости, принимает удобное положение и проч.)

Методические указания:

Преподаватель поясняет, что жестикуляция выражается не только движением рук. Приводит выражение Шаляпина: «Жест – движение души».

Объясняет важности гиперболы в решение жеста. Пользуясь наглядной таблицей, показывает конструкцию рисунка при различных положениях рук.

Предлагает слушателям разобрать те или иные жесты и изобразить их на доске.

После этого слушатели приступают к выполнению задания.

Требуется сделать 15-20 рисунков с условным человеческим персонажем (по выбору преподавателя).

Занятие 72 (семинар 2 ч.)

Разбор выполненных заданий и объяснение следующего занятия.

Занятие 73 (практика 12 ч.)

Упражнение на жестикуляцию условных зоологических персонажей.

Задание 31:

Пользуясь рисунками из задания 30, изобразить жесты гротесковых животных, птиц и насекомых, соответствующих по своему значению жестам человеческого персонажа (напр.: указующий жест руки = положение птичьего крыла).

Типаж по выбору слушателей. Требуется сделать шесть положений с животным персонажем, шесть – с птичьим и два–три – с насекомым.

Занятие 74 (семинар 2 ч.)

Разбор выполненных заданий.

Занятие 75 (семинар 4 ч.)

Язык жеста в различных видах искусств (классический балет, национальные танцы, цирковая пантомима, эксцентрическая кинокомедия, драматический театр).

Просмотр специально подобранной кинопрограммы, показывающей выразительные средства жеста в различных искусствах.

Методические указания:

Для этого семинара подбираются фрагменты из фильмов и экранизированных спектаклей с участием выдающихся мимов, танцоров и актеров.

Чтобы глубже изучить пластику жеста, отдельные фрагменты показываются в замедленной и покадровой проекции.

Занятие 76 (лекция 2 ч., практика 56 ч.)

Подготовка, разрешение и фиксация жеста.

Задание 32:

На конкретных примерах преподаватель показывает отработку отдельных элементов жеста: подготовку, разрешение, фиксация конечных положений, вход и выход из нейтрального положения при смене жестов.

Проводя аналогию с устной и письменной речью, объясняет построение жестикуляционной фразы, имеющей свои знаки препинания. Обращает внимание на четкую отработку завершающих положений («фиксацию точек»). Затем предлагает слушателям выполнить одно из приведенных ниже заданий.

Задание А – «Регулировщик» (мультипликат 5 м)

Гротесковый персонаж – Регулировщик – с подчеркнутой пластичностью совершает жесты следующего значения: Внимание! – Проезд направо – Быстрее! – Стоп! – Проезд налево – Стоп!

(Поворачивается в профиль и, открывая путь поперечному движению, повторяет первые 3 жесты). Типаж – по выбору слушателя.

Задание Б – «Фокусник» (мультипликат 5 м)

Фокусник снимает с головы цилиндр, ставит его перед собой, подтягивает рукава, делает магические пассы, вытаскивает кролика. «Вуаля» – показывает на кролика и раскланивается (типаж свободный).

Методические указания:

Сюжеты даны как примерные схемы. Слушатели могут изменить их по своему усмотрению. Важно соблюсти основные условия:

1. Четкая разработка подготовки, разрешения и фиксации жеста.

2. Логический переход из одного жеста в другой через нейтральное положение.

3. Подчеркнутая пластичность движений.

Занятие 77 (семинар 2 ч.)

Разбор выполненных заданий.

ТЕМА 6. МИМИКА И АРТИКУЛЯЦИЯ

Занятие 78 (лекция 2 ч., практика 16 ч)

Упражнение на мимику человеческого персонажа.

Задание 33:

Изобразить следующие состояния (по одному рисунку на каждое мимическое состояние):

1. Испуг	7. Удивление
2. Восторг	8. Задумчивость
3. Грусть	9. Смущение
4. Любопытство	10. Отвращение
5. Ярость	11. Растерянность
6. Умиление	12. Подозрительность

Методические указания:

На лекционном занятии преподаватель разъясняет значение мимики в актерской игре.

Показывает на доске (или при помощи готовой таблицы) наиболее выразительные мимические положения при тех или иных эмоциональных состояниях, наглядно разъясняет особенности мимической игры различных по характеру и конструкции персонажей. Анализирует вместе со слушателями отдельные части лица (рот, брови, глаза) в различных мимических положениях.

Типаж – по выбору преподавателя. Все двенадцать рисунков делаются на одном листе, причем достаточно крупно, чтобы отразить детали мимической игры.

(Семинар 2 ч.)

Разбор выполненных заданий.

Занятие 79 (лекция 2 ч., практика 16 ч.)

Этюд – «Болельщик».

Задание 34:

Изобразить в серии из двенадцати рисунков переживания «болельщика»: Внимание – Радостное ожидание – Разочарование – Тревогу – Отчаяние – Надежду – Мольбу – Страх – Ликование: Гол!

Методические указания:

При выполнении этого задания слушатель использует по своему выбору одного из известных персонажей советской или зарубежной мультипликации.

Поскольку персонаж следит за ходом игры, мимические и жестикуляционные положения должны быть изображены в разных поворотах.

В связи с этим преподаватель подчеркивает важность сохранения типажности персонажа (т.е. единства его портретных и конструктивных характеристик во всех положениях).

На конкретном примере показывает схему построения головы и отдельных частей лица персонажа в различных ракурсах и мимических положениях. Особое внимание обращает на гротесковое заострение жеста и мимики.

Занятие 80 (семинар 2 ч.)

Разбор выполненных заданий.

Занятие 81 (лекция 3 ч.)

Работа над репличной сценой.

а) Принцип разработки артикуляции или различных по конструкции персонажей.

б) Метод отбора акцентных положений (интонационные переходы, выделение ударных гласных и согласных).

в) Техника расшифровки репличной фонограммы.

г) Запись артикуляции в экспозиционные листы.

Занятие 82 (лекция 1 ч., практика 56 ч.)

Упражнение на артикуляцию.

Задание 35:

По репличной фонограмме (из готового фильма или любой иной, но обязательно с отчетливой дикцией) сделать сцену с подчеркнутой разработкой артикуляционных положений.

Персонаж показать крупным планом анфас.

Типаж – по выбору преподавателя.

Мультипликат 4 метра.

Методические указания:

Перед тем как приступить к мультипликату, слушатель получает расшифрованную фонограмму и вписывает ее в экспозиционные листы. При прослушивании реплики выделяет акцентные положения, зарисовывает на полях экспозиционных листов в соответствующих местах и дает на проверку преподавателю.

Занятие 83 (семинар 2 ч.)

Разбор выполненных заданий.

Занятие 84 (лекция 2 ч., практика 86 ч.)

Комплексное задание на жест, мимику, артикуляцию и ритм.

Задание 36:

Мультипликат 5 – 6 м.

Для этого задания преподаватель специально отбирает песенку, состоящую из 3-4 куплетов (обязательно в быстром ритме и гротесковым звучание – типа «Как хорошо быть генералом»), переписанную на оптическую пленку с расшифрованным текстом и музыкой, и передает ее слушателям для дальнейшей работы.

Каждый слушатель делает сцену по одному из куплетов песенки.

Целесообразные организовать группы в 3-4 чел. (по количеству куплетов), с тем чтобы слушатели могли сообща разработать монтажно-ритмическое построение всей песенки с использованием разноплановых композиций, а затем уже приступить к выполнению заданий.

Такой метод приучит слушателей к коллективному творчеству и послужит репетицией к их дипломной работе.

Типаж – единый (по выбору преподавателя).

Занятие 85 (семинар 2 ч.)

Разбор выполненных заданий.

Занятие 86 (семинар 4 ч.)

Совместный просмотр работ и подведение итогов успеваемости в двух группах по темам 4, 5 и 6 (с участием членов педагогического совета).

ТЕМА 7. ДЕЙСТВИЕ И РЕАКЦИЯ

Занятие 87 (лекция 2 ч.)

Реакция (ответное действие) в различных формах движения.

а) Реакция инертных тел.

б) Реакция как средство защиты, приспособления и общения со средой (от простейших рефлексов до ощущения и умозаключения).

в) Действие и реакция – причинная взаимосвязь движения.

Занятие 88 (лекция 2 ч.)

Действие и реакция в решении актерской задачи.

а) Реакция как выражение эмоционального состояния.

б) Реакция – выражение характера персонажа.

в) Принцип противоположностей («замах – удар») в разработке реации.

г) Зрительская реакция.

Занятие 89 (лекция 1 ч., практика 20 ч.)

Разработка отдельных стадий реакции по принципу «Замах – удар – фиксация».

Задание 37:

Изобразить в серии рисунков (3-4 рис. на каждый пример) последовательные стадии физиологической и эмоциональной реакции гротескового человеческого персонажа:

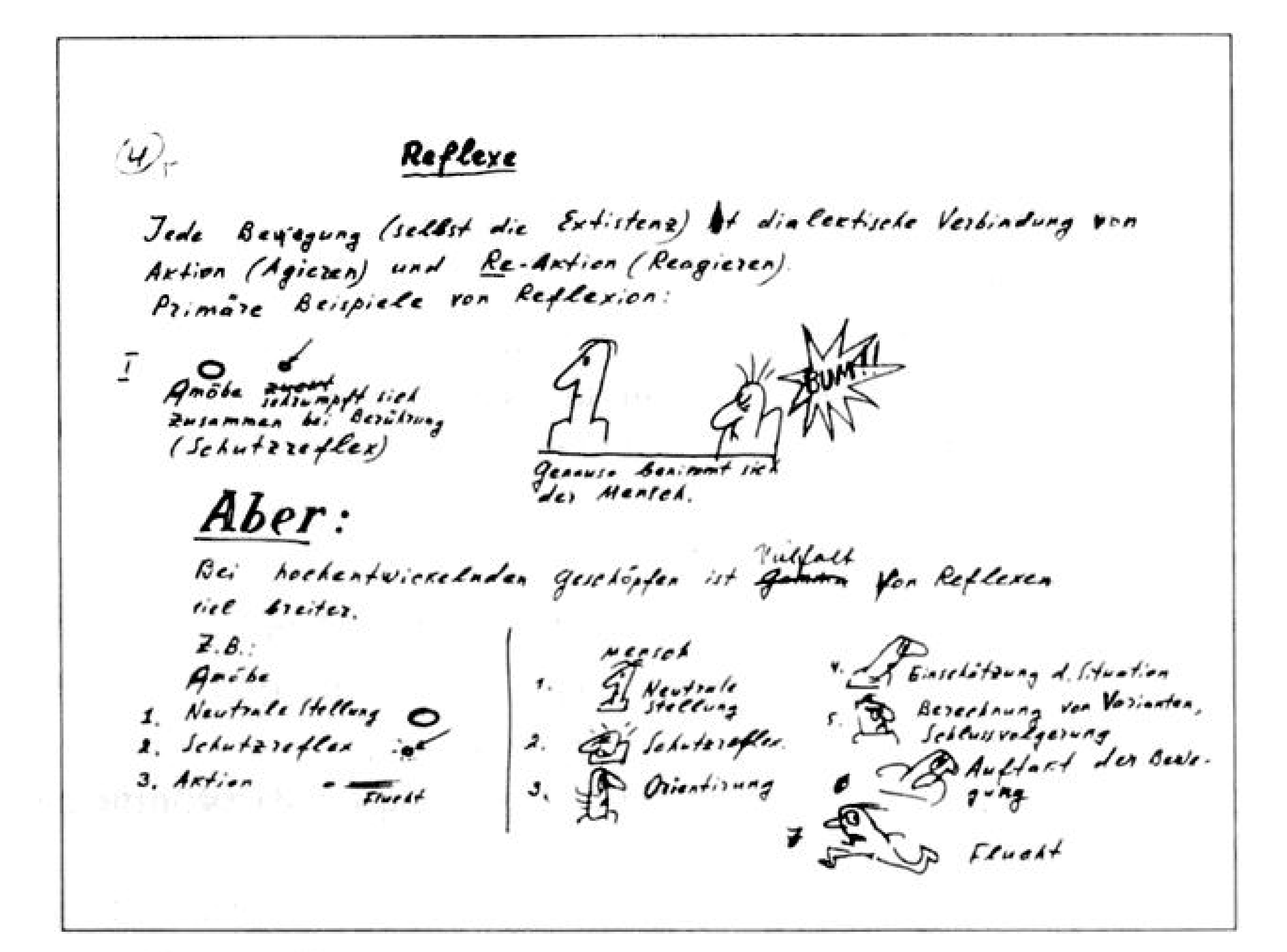
1. Персонаж садится на острый предмет – реакция?
2. Видит перед собой чудовище…
3. Пробует на язык что-нибудь горькое…
4. Слышит за спиной внезапный шум…
5. Получает щелчок по носу…
6. Находит чужой кошелек…

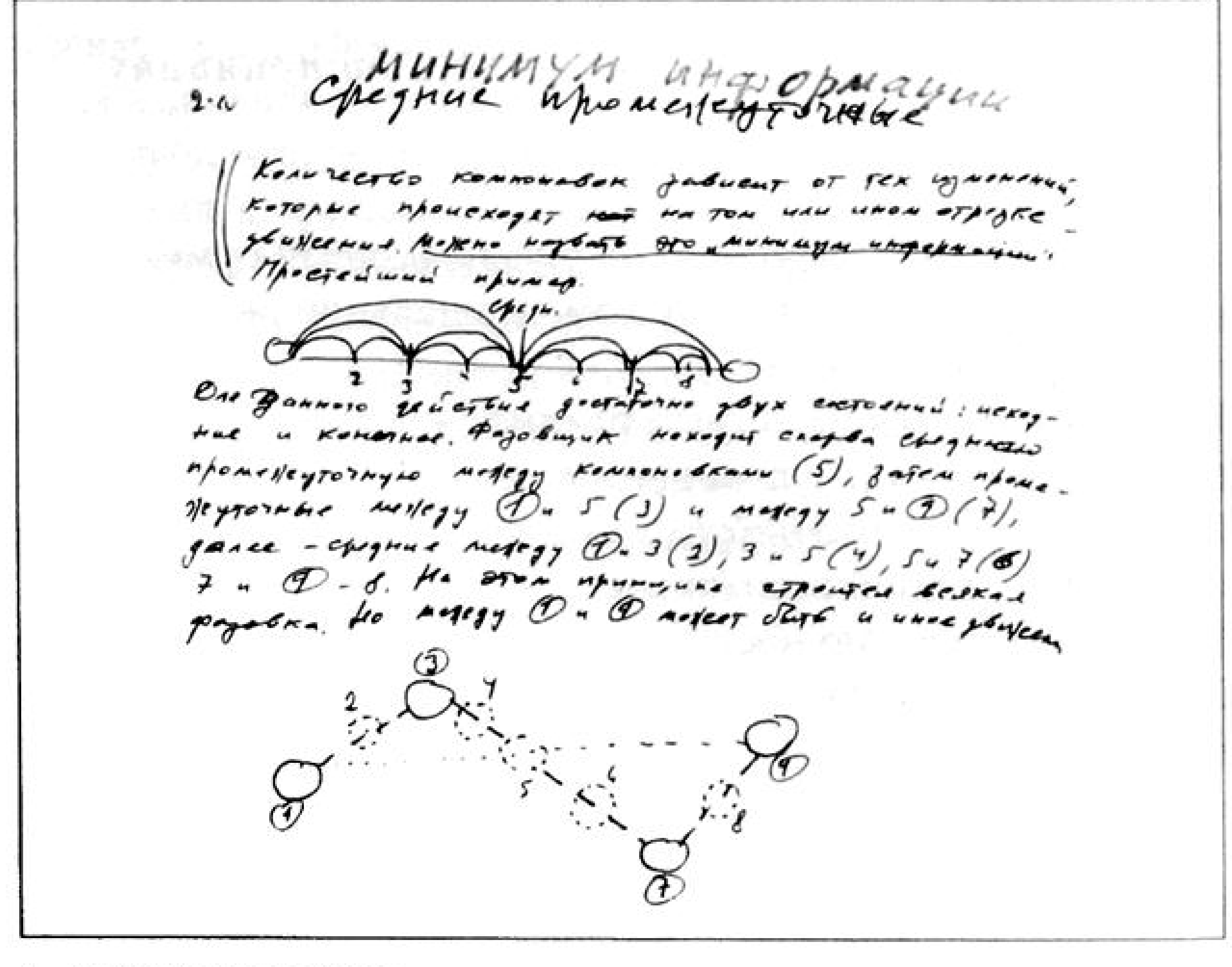
Методические указания:

На лекционном занятии преподаватель показывает смену отдельных стадий реакции. Например: персонаж напуган внезапным шумом.

1. Исходное положение перед действием (нейтральное состояние).

2. Защитный рефлекс (первичная физиологическая реакция на внезапное раздражение).





1. Действие и реакция.

2. Расчет количества компоновок.

3. Оценка (поиск источника раздражения, выяснение причин и степени опасности).

4. Отношение (эмоциональная реакция – удивление, испуг, гнев и проч. – на внешнее раздражение).

5. Ответное действие.

По этой схеме преподаватель предлагает слушателям разобрать другие виды реакции по принципу «замах – удар – фиксация» (желательно использовать примеры, не приведенные в задании).

Затем слушатели приступают к выполнению задания. На все примеры используется единый типаж (по выбору слушателя).

Занятие 90 (семинар 2 ч.)

Разбор выполненных заданий.

Занятие 91 (лекция 2 ч., практика 86 ч.)

Упражнение на действие и реакцию с условным человеческим персонажем.

Задание 38:

Сделать сцену по одному из нижеприведенных сюжетов (мультипликат 7 – 8 м.):

1. «Нищий»

а) Сидит мнимый слепой, просит подаяния (исходное положение).

б) Невидимый прохожий бросает монетку в протянутую ладонь. Нищий открывает глаза, разглядывает монетку.

в) Разочарование. Нищий бросает монетку через плечо, снова протягивает ладонь.

г) Падает крупная монета. Радость нищего.

д) Нищий обнаруживает обман: вместо монеты ему бросили пуговицу.

е) Реакция нищего. Фиксация.

2. «Экскурсовод»

Рядом с картиной «Иван Грозный и сын его» (или подобной ей) стоит экскурсовод и в лицах изображает ее содержание.

а) Экскурсовод поясняет: «Перед вами Ив. Грозный и его сын»;

б) Принимает позу Грозного, в гневе глядящего на своего сына;

в) Грозный убивает жезлом сына;

г) В ужасе от содеянного;

д) Раскаяние Грозного. Фиксация. (Примечание: эту сцену снимать вместе с репродукцией картины.)

3. «Футбольный болельщик»

Содержание сюжета см. в задание 34.

Методические указания:

Перед мультипликатом слушатель делает раскадровку и хронометрический расчет сцены.

Типаж по выбору слушателя.

Занятие 92 (семинар 2 ч.)

Разбор выполненных заданий.

Занятие 93 (лекция 1 ч., практика 86 ч.)

Действие и реакция с условным зоологическим персонажем.

Задание 39:

Этюд – «Плуто – охотник» (мультипликат 7 – 8 м):

а) Спит Плуто (исходн. положение).

б) Внезапно пробуждается от шума, замечает птичку.

в) Радость Плуто.

г) Плуто подкрадывается, накрывает лапой птичку.

д) Приподнимает лапу, заглядывает. Удивление: птички нет (она в это время сидит на его голове).

е) Плуто растерянно оглядывается.

ж) Птичка клюет его в затылок.

з) Реакция Плуто.

Методические указания см. в задании 38.

Занятие 94 (семинар 2 ч.)

Разбор выполненных заданий.

Занятие 95 (лекция 2 ч., практика 86 ч.)

Действие и реакция с одушевленными предметами.

Задание 40:

Сделать сцену по одному из нижеприведенных сюжетов (мультипликат 7–8 м).

1. «Гвоздь и клещи»

а) Лежат клещи – кусачки.

б) В кадр, прыгая по-воробьиному, вбегает гвоздь.

в) Клещи вскакивают, замечают гвоздь.

д) Осторожно подкрадываются, пытаются схватить гвоздь зубами. Гвоздь увертывается, оказывается позади.

е) Клещи удивлены его исчезновением. Гвоздь дает Клещам пинок.

ж) Клещи вздрагивают от неожиданности, оборачивается. Гвоздь прячется в пол.

з) Растерянность Клещей.

2. «Субординация»

а) Крошка-Ноль весело прыгает по расчерченному квадратиками полю.

б) Входит Единица, гневно смотрит на Крошку-Ноль и выталкивает его с поля.

в) Ноль пытается вернуться на поле, но единица цыкает на него. Ноль выкатывается.

г) Единица злорадно хохочет вслед. Сзади появляется Двойка, хлопает Единицу по плечу. Та гневно оборачивается, видит Двойку.

д) Единица в страхе сжимается и, кланяясь, ретируется. Двойка наступает на нее. Обе фигуры уходят. Выкатывается Крошка-Ноль и продолжает игру.

3. «Семейный треугольник»

а) На кушетке в грациозной позе возлежит Шаль. Входит повязанный узлом Шарф, раскланивается перед ней. Шаль не реагирует.

б) Шарф поправляет на груди узелок, подсаживается к Шали, жуирует.

в) Внезапно появляется Сапог с каской и шпорами. Шарф мгновенно отстраняется от Шали.

г) Выдвинув вперед каску, Сапог смотрит на Шаль, затем поворачивается к Шарфу и в гневе топает. Шарф падает словно сраженный.

д) Сапог уводит Шаль, волоча ее по полу. Шарф поднимает голову, смотрит вслед и в отчаянии падает.

Методические указания:

В этих этюдах дается упражнение на взаимодействие нескольких персонажей.

Преподаватель поясняет на лекционном занятии принцип разделения действия по слоям (записав экспозиционные листы многослойной сцены), принцип использования моделей для статичных объектов.

При разработке типажей слушатель должен избегать использования таких аксессуаров, как нос, рот, руки, ноги и проч., не свойственных данным персонажам.

Важно научить слушателя выражать человеческий характер и переживания средствами, присущими природе одушевляемого предмета.

Было бы целесообразно предоставить некоторым слушателям, готовящим себя к работе в кукольном кино, возможность снять эти сцены прямо в куклах (т.е. плоской марионетке или иной фактуре). В этом случае слушатель освобождается от обязанности делать рисованный мультипликат. Таким образом, дополнительного времени для этой работы не потребуется.

Занятие 96 (семинар 2 ч.)

Разбор выполненных заданий.

ТЕМА 8. СЮЖЕТ И ОБРАЗ

Занятие 97 (лекция 3 ч.)

Типизация характера.

а) Что такое характер? (физиологич. и психологич. черты; классификация темпераментов)

б) Отражение характера в действии и реакции персонажа.

в) Столкновение характеров – движущая сила сюжета.

г) Типические характеры в литературе и в искусстве.

д) Логика характера в мультипликационном фильме.

Занятие 98 (лекция 3 ч.)

Разработка характера – методологические принципы.

а) Определение места и задачи сцены (эпизода) в развитии сюжета

б) Знакомство с характерами персонажей при получении режиссерского задания. Уточнение роли каждого действия лица в фильме и в данном эпизоде.

в) Прослушивание фонограммы реплик и музыки. Определение эмоционального состояния персонажей в заданной сцене.

г) Первые наброски; поиск ключевых (ударных) положений.

Занятие 99 (лекция 2 ч., практика 20 ч.)

Упражнение на поиск ударных положений.

Слушателю дается 5-6 сцен из одного или разных сценариев и соответствующие этим сценам типажи (речь идет о вышедших фильмах или находящихся в производстве).

К каждой сцене слушатель должен сделать компоновку, в максимальной степени выражающую содержание сцены, характер персонажей и их состояние.

Методические указания:

В решение этого задания главным является способность слушателя найти и выразить ключевые состояния персонажей в конкретной ситуации. Важно также, чтобы слушатель сумел выразить эти состояния наиболее лаконичными средствами, выявив и разработав лишь те детали, которые определяют действие и настроение сцены. Точность воспроизведения типажа в данном случае не играет решающей роли, поскольку для освоения типажа требуется более длительный срок.

Занятие 100 (семинар 2 ч.)

Разбор выполненных заданий.

Занятие 101 (лекция 3 ч.)

Развитие сюжета и развитие характера.

а) Завязка

Представление героев. Различные методы введения в действие основных персонажей. Определение «условий игры».

б) Конфликт

Характеристика персонажей в заданных обстоятельствах. Последовательность линии поведения. Расстановка сил в развитии конфликтов.

в) Кульминация

Раскрытие характеров в момент наивысшего напряжения.

г) Развязка

Значение актерской детали для выражения основной идеи фильма. Примеры концов из лучших игровых и мультипликационных фильмов. Эволюция характера в ходе драматургического конфликта.

Занятие 102 (лекция 3 ч.)

Подготовка зрительной реакции.

а) Расстановка точек напряжения и расслабления в актерской разработке сюжета.

б) Ритм игры. Использование паузы в момент наивысшего напряжения. Пауза в момент зрительской реакции. Последовательность эмоционального нарастания.

в) Сочетание комического и трагического.

г) Подготовка сюжетных переходов.

д) Фиксация акцентов.

Занятие 103 (семинар 3 ч.)

Актерская разработка трюка.

(просмотр специальной кинопрограммы)

Преподаватель демонстрирует фрагменты из игровых и мультипликационных фильмов и разбирает вместе со слушателями метод актерской разработки трюка по отдельным элементам:

а) Подготовка трюка.

Сюжетная подготовка трюковой ситуации. Эмоциональная подготовка персонажа к совершаемому трюку (характер намерения, состояния). Психологическая подготовка зрителя.

б) Логика трюка

Трюк – «ожидаемая неожиданность»: разработка деталей в совершении трюка. Трюк, как средство раскрытия сюжета и основной идеи фильма.

в) Реакция

Реакция персонажа – составная часть трюка.

Зрительная реакция.

Занятие 104 (семинар 4 ч.)

Заключительная беседа.

Итого – 645 ч.

К программе прилагаются конспекты нескольких вводных занятий, в которых показывается, каким образом могут строиться лекции по заданным темам. В конспектах намечена лишь одна из возможных схем изложения предмета, последовательность и сам материал лекции могут варьироваться.

32

Конспекты лекций для курсов художников-мультипликаторов

Профессия художник-мультипликатор (вводная беседа)

Мультипликатор – актер. Но играет не сам, а при помощи рисунка или куклы. Отсюда особые требования.

а) Мультипликатор *моделирует поведение своего персонажа*. Должен думать за каждый его мускул, *видеть движение* (которого еще нет!) *в составных частях*.

б) Мультипликатор *моделирует условную материальную среду*, в которой действует персонаж. Если в сцене изображен человек, идущий навстречу сильному ветру, нужно играть этого человека, складки его одежды, качающиеся на ветру деревья, даже сам ветер. Значит, мультипликатор должен знать движение во всех его формах, понимать его причины и закономерности этих форм.

в) Мультипликатор *моделирует время и пространство*. Время его игры не адекватно времени игры персонажа: сцену протяженностью в десять секунд он будет разыгрывать несколько часов или дней. Значит должен чувствовать реальную (экранную) протяженность каждого мгновения. Непрерывно сохранять в памяти темп и последовательность действия своего героя.

г) Фактически мультипликатор каждый раз *перевоплощается дважды*: сперва в условный персонаж, а через него в конкретный человеческий характер. Такова природа мультипликации: любое действующее лицо (воробей, подушка, чайник) выражает человеческие чувства и поступки.

Нужно обладать *воображением*, чтобы представить себе поведение таких персонажей, и точным *знанием психологии*, чтобы выразить через них узнаваемые эмоции. Сыграть так, чтобы невероятное стало достоверным. Невероятность факта и достоверность чувств – в этом искусство мультипликатора.

Итак, какие же качества необходимы мультипликатору: чувство движения, знание законов биомеханики, чувство времени и ритма, актерское мастерство, наблюдательность и фантазия, аналитические способности, владение рисунком и умение выразить в нем актерскую игру.

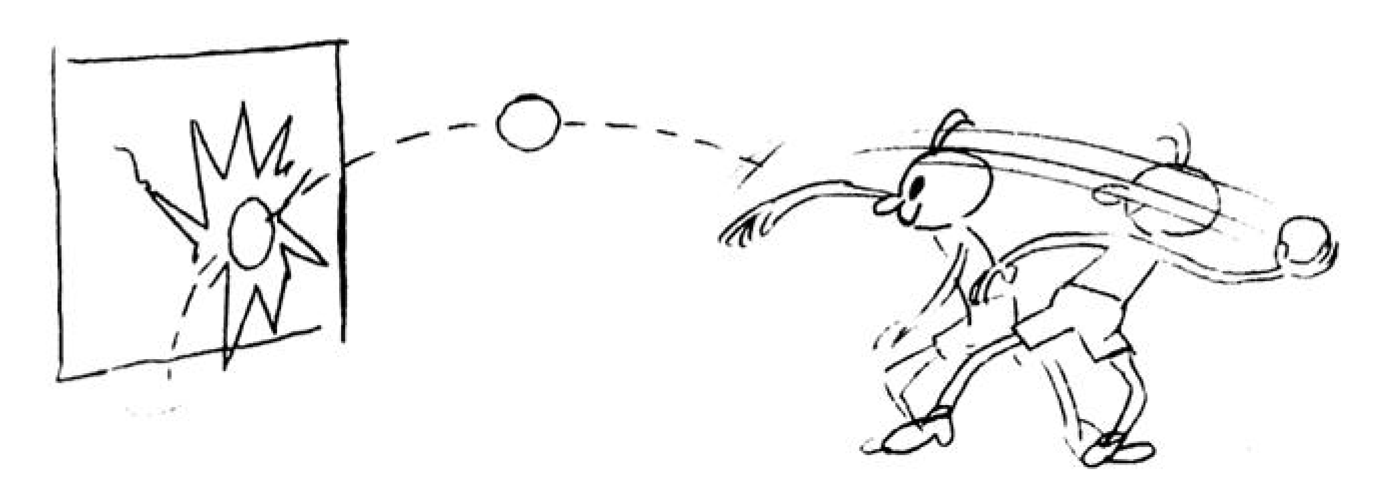
Чтобы овладеть этим, требуются годы. Данные курсы – только первоначальная школа: *грамматика движения*.

ТЕМА 1. ФОРМЫ ДВИЖЕНИЯ

Движение – смена состояний в пространстве и во времени. Движение неоднородно. Полет птицы и полет стрелы имеют разные причины и обусловлены разными закономерностями. Можно определить три основные формы движения:

1. Механическое (инертное) движение: источник движения находится *вне* объекта. Например, движение биллиардного шара.
2. Физическое (биологическое) движение – активная форма: источник *внутри* объекта. Полет птицы, бег животного или человека и все другие примеры одушевленного персонажа. Однако и в физической форме есть элементы механического движения: например, движение складок одежды на теле бегущего человека, инерционное движение руки после броска и т.д.
3. Эмоциональная (психическая) форма движения – выражение характера персонажа (актерская игра). Это высшая форма, поскольку она отражает настроение, эмоциональное состояние персонажа. Эмоциональная форма есть проявление индивидуального характера персонажа, она подчиняется своим законам. Например: шар будет двигаться по законам механики, но как только этот шарик превратится в персонаж (допустим, Колобок), он будет действовать уже по *логике своего характера*. Три шарика могут по-разному реагировать в одних и тех же условиях.

Изучение этих форм – задача данных курсов.



Примечание: преподаватель разбирает отдельные формы движения на конкретном примере: мальчик (любой персонаж) бросает камень в окно.

Начинает разбор с конца.

Поведение оконного стекла при ударе камня (свойства материала и прочее); поведение камня: сила первоначального толчка, земное тяготение, сопротивление стекла при ударе, инерция и т.д. – проявление законов механики.

Затем разбирает физическое движение персонажа: смена напряжений при замахе руки, броске и т.д. В конце анализирует первопричину действия: эмоциональное состояние персонажа.

Предлагает слушателям разобрать: как и почему разлетелись осколки, в каких местах образуются точки приложения сил в теле персонажа во время броска и после него (поэтапный анализ), что переживает персонаж на разных стадиях этого действия (движения души).

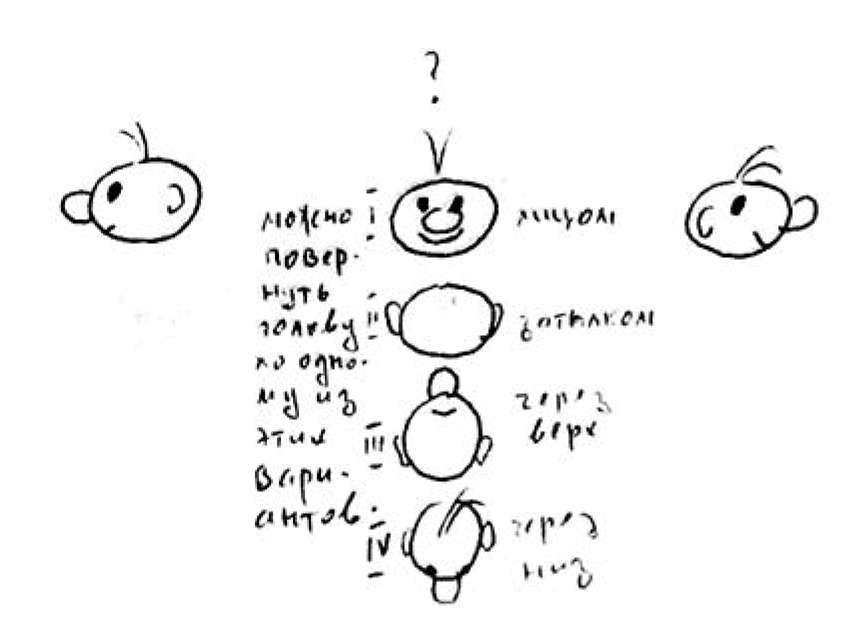
После разбора данного примера преподаватель вместе со слушателями просматривает фрагменты из мультфильмов – сперва в нормальной проекции, затем по кадрам – и предлагает слушателям разобрать отдельные элементы движения.

ТЕМА 2. ВЫБОР АКЦЕНТНЫХ МОМЕНТОВ ДВИЖЕНИЯ

Мультипликатор рисует не все фазы движения. Он выбирает акцентные положения (компоновки), определяющие содержание и характер задуманного действия.

Промежуточные состояния (переход одного акцентного состояния к другому) рисует фазовщик.

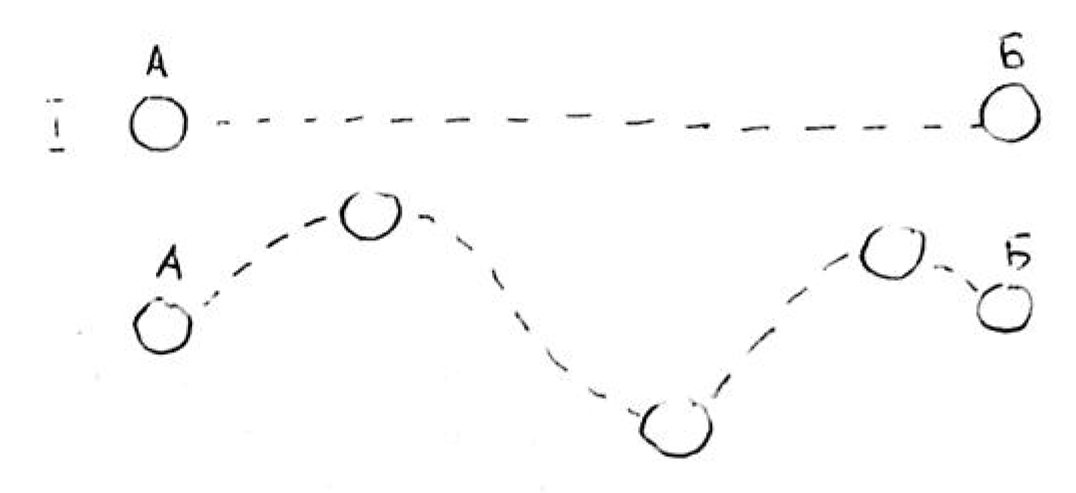
Мультипликатор обязан дать фазовщику такие крайние точки, которые представляют собой полную информацию о каждом отрезке движения в



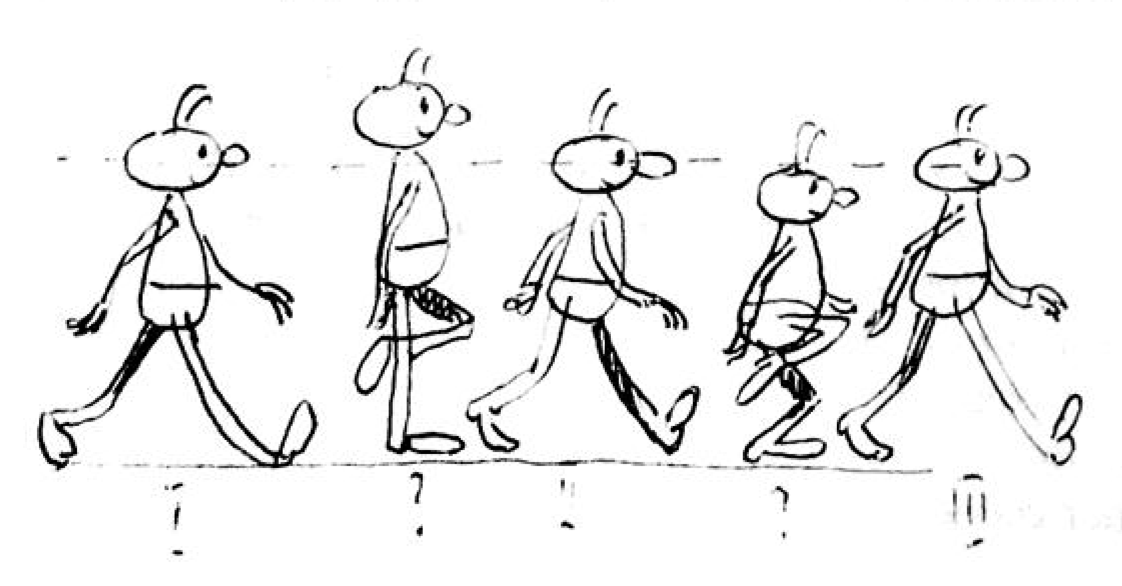
его *единственном* решении. Например, если персонаж поворачивает голову слева направо, фазовщик должен знать – как будет проходить поворот.

Следовательно, помимо двух профильных состояний нужна еще дополнительная компоновка, показывающая среднее положение.

Другой пример: между положением А и Б промежуточные могут быть расположены по прямой или по изогнутой линии. Если по прямой, достаточно этих двух компоновок, если по изогнутой, требуются дополнительные.



Пример более сложный: положение между двумя шагами. В одном случае персонаж может вытягиваться, в другом – наоборот – приседать. Этот минимум необходимой информации мультипликатор должен сообщить в компоновках, поскольку от него зависит характер движения. Чем больше изменений внутри движения, тем больше компоновок.



ТЕМА 3. РАСЧЕТ ДВИЖЕНИЯ ВО ВРЕМЕНИ, ЗАПИСЬ ЭКСПОЗИЦИОННЫХ ЛИСТОВ

Экспозиционные листы показывают длительность движения в целом и каждого интервала в отдельности, порядок съемки и распределение сцены по слоям (об этом позже).

Преподаватель показывает образец экспозиционного листа с записанным движением, объясняет, почему время экранного действия измеряется у нас в метрах и кадрах. Обращает внимание слушателей на то, что скорость движения зависит от:

а) количества фаз внутри интервала;

б) расстояния между положением объекта на каждой следующей фазе;

в) времени экспонирования фазы (т.е. съемки по одному или по два кадра).

ТЕМА 4. ДЕЙСТВИЕ И ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ

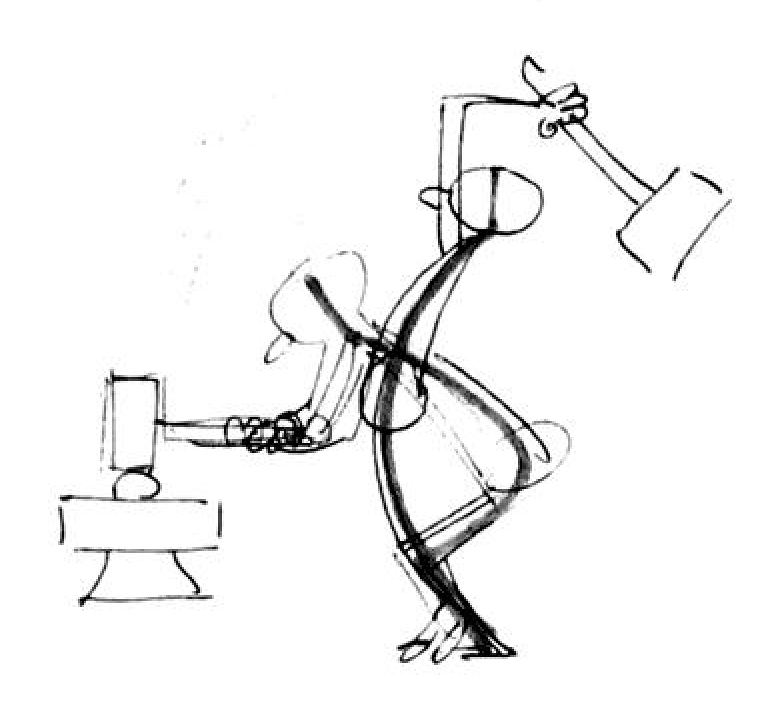
Упражнение 1. «Мячик».

Преподаватель объясняет задание: сделать мультипликат прыгающего мячика, ударяющегося о твердое препятствие. В этом задании требуется сделать расчет движения в пространстве и во времени, деформацию мячика во время удара и отскока, изменение скорости на отдельных моментах (замедление в верхних точках, убыстрение книзу). Рекомендуется сперва изобразить на одном листе схему всего движения с разбивкой шкалы по линии полета мяча, а потом уже приступать к мультипликату. Желательно, чтобы слушатели сами снимали свои сцены, это даст им наглядное представление о принципе покадровой съемки, на котором строится всякое одушевление.



Упражнение 2: «Кузнец». Мультипликат в пределах 1 метра 20 кадров.

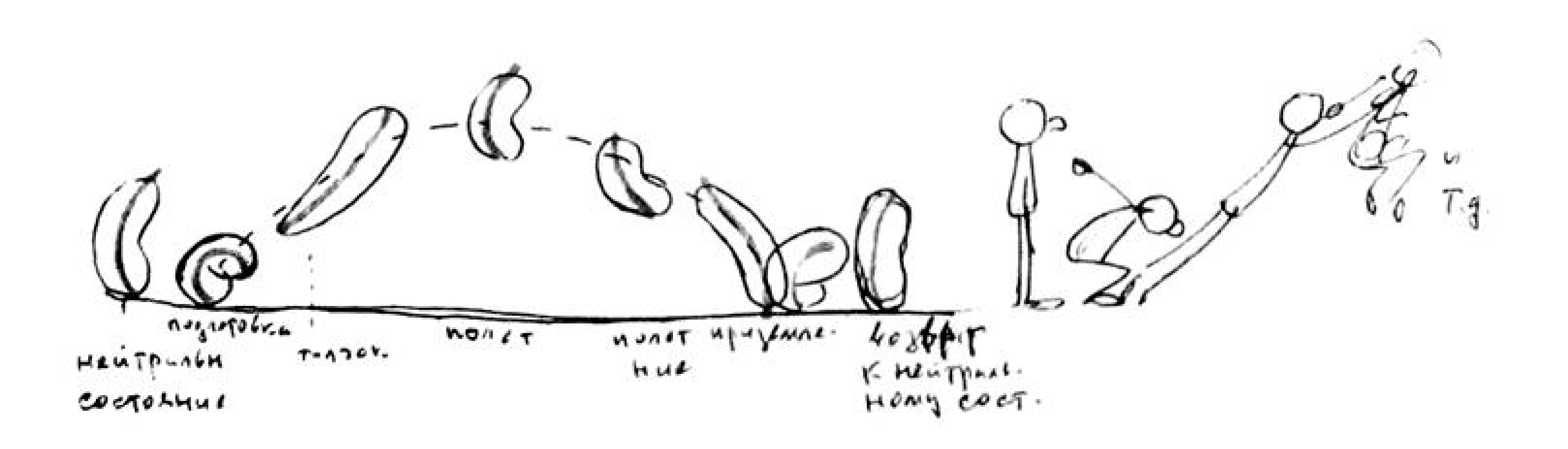
Упражнение на замах и удар. Персонаж тяжелым молотом ударяет по наковальне (вместо кузнеца можно предложить дровосека). Необходимо, чтобы слушатели проследили за осевыми линиями положений персонажа в отдельных моментах действия. Поэтому лучше освободить персонажа от ненужных движений.



Задание 4: «Прыжок». Мультипликат 1 метр.

Также упражнение на замах и удар. Персонаж условный: фасолинка. Но все элементы прыжка должны быть переданы точно: приседание, толчок, полет, приземление, торможение, выход в статику. Деформация преувеличенная (при сжатии и растягивании). Преподаватель поясняет значение гиперболы в мультфильме.

Можно предварительно дать слушателям сделать прыжок с реальным человеческим персонажем, а затем на основе этого сделать прыжок боба.



ТЕМА 5. ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЕ ПРИНЦИПЫ БИОМЕХАНИКИ

1. Любое тело движется под воздействием сил, идущих извне или находящихся внутри данного тела. В первом случае это может быть названо механической (пассивной) формой движения, во втором – биологической (активной) формой.

2. Всякое тело стремится сохранить состояние, в котором оно до того находилось. Это значит, что неподвижный объект имеет тенденцию оставаться неподвижным, а объект движущийся – продолжать движение с прежней скоростью и в прежнем направлении, пока другие силы не изменят его состояние.

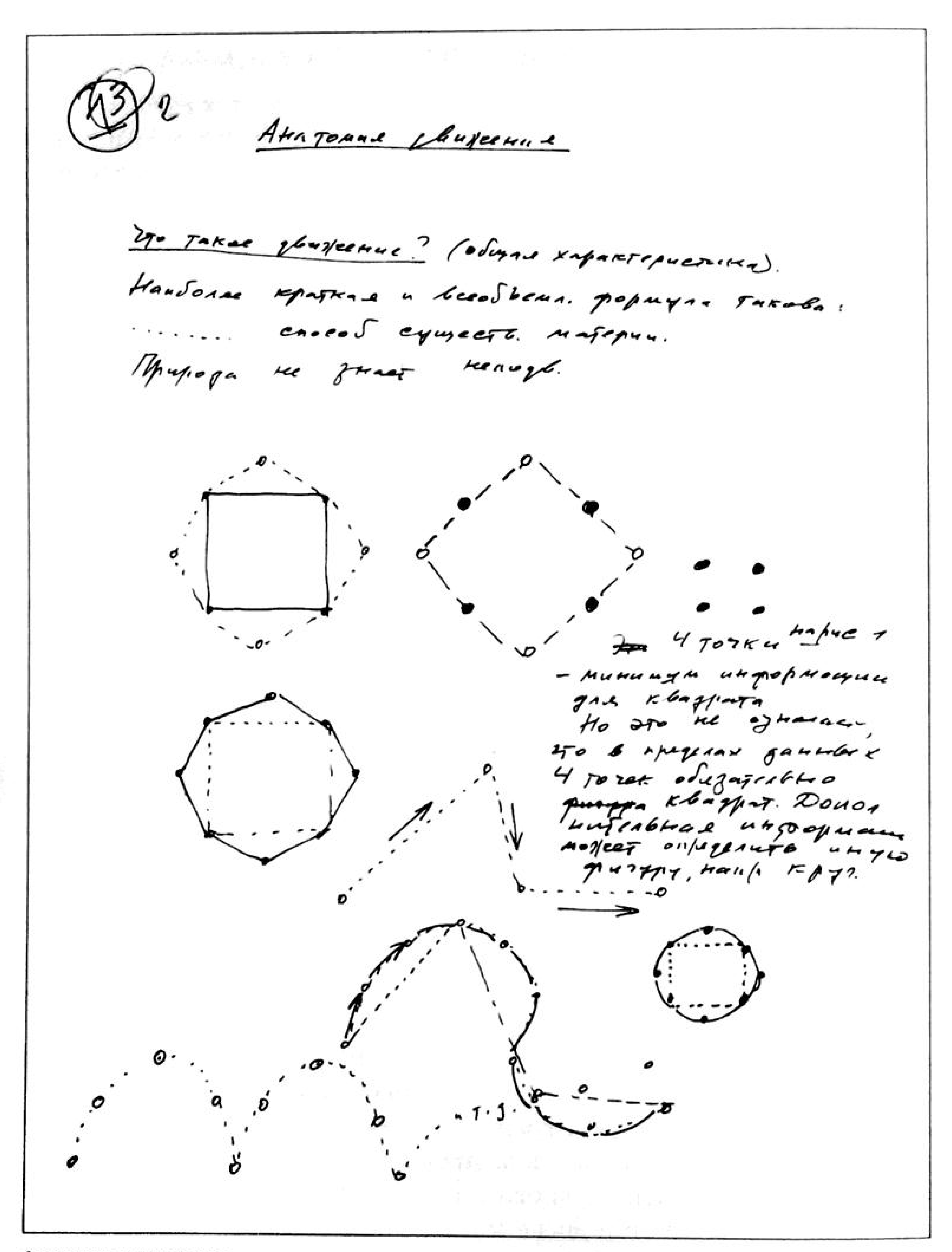
3. Степень инерции (т.е. сохранения заданного состояния) зависит от массы тела. Чем легче объект, тем меньше сил требуется для изменения его состояния, и наоборот – тяжелый предмет меняет состояние под воздействием большей силы. Уже по тому, насколько легко изображаемый объект приходит в движение или останавливается, можно сразу угадать его вес и массу.

4. Всякое движение состоит из действия и реакции, больше того: само действие является реакцией на внешнюю среду (например, отскок мяча, ударившегося об пол) или на внутренние импульсы (выброс руки вперед в результате мышечного сокращения). Правильно решенное движение – это прежде всего правильно смоделированная реакция.

ТЕМА 6. РАБОЧЕЕ МЕСТО МУЛЬТИПЛИКАТОРА

В своей книге, обращенной к кинолюбителям, Мак-Ларен писал: «Для того чтобы сделать мультипликационный фильм, нужно иметь как минимум стул...».

Я пойду дальше и скажу, что нужно иметь еще и стол. Не просто стол, а специальный стол-просвет. Вырез в столешнице делается для нижней подсветки: это позволяет видеть компоновки, наложенные одна на другую, и находить ориентиры. Штифты необходимы для фиксации листа, на котором рисуется персонаж. Остальное (наклон стола и поворотный круг) служит для удобства рисования. Если нет возможности организовать такой просвет, можно обойтись доской с уголками для стабильного упора листа. Но бумага должна быть одинаково обрезана. На этой доске можно закреплять рисунки во время съемки. Что касается самой бумаги, то лучше всего использовать кальку-



Анатомия движения

пергамент – она достаточно плотна и прозрачна. Опять же, и здесь сообразно с возможностями. В крайнем случае, воспользуйтесь обычной писчей бумагой.

33

Программа занятий по режиссуре мультипликационного кино

Высшие двухгодичные режиссерские курсы. Мастерская рисованного фильма.

Введение

Режиссура мульткино, как самостоятельная учебная дисциплина, впервые вводится на Высших курсах. До сих пор режиссеров готовили эмпирическим путем – непосредственно на производстве, что создавало немало трудностей для развития отечественной анимации.

Таким образом, Высшие курсы, помимо прямых учебных функций, должны стать лабораторией, в которой будет отрабатываться методика преподавания этой уникальной профессии.

Цель настоящих курсов – обучить слушателей профессиональной культуре мультипликационного производства. Мы рассчитываем, что за два года интенсивного обучения слушатели смогут основательно познакомиться с технологией производства и освоить на практике все этапы творческого процесса. Поэтому программа первого года обучения для Мастерской рисованного фильма строится в той последовательности, в какой проходит сама работа над фильмом. Слушатели должны ознакомиться со всеми этапами производства и освоить на практике его технологию, начиная со сценария и заканчивая монтажом. Едва ли будущие режиссеры смогут овладеть всеми профессиями, необходимыми при создании рисованного фильма, но знать их они обязаны для того, чтобы уметь руководить творческим коллективом.

Вместе с тем важно приучить будущих режиссеров теоретически осмысливать свою работу (как и искусство в целом). Знание ремесла не должно превратиться в ремесленничество. Мы стремимся к тому, чтобы

каждая тема и каждое задание учебной программы требовали от слушателей творческой активности, самостоятельного критического анализа. Обучение должно быть устроено таким образом, чтобы курсанты почувствовали себя (и были на самом деле) не «слушателями» в обычном понимании слова, а *участниками совместного творческого исследования*. Тем более что анимация еще слишком мало изучена, и здесь любой тезис нуждается в личной проверке.

Заботясь о развитии индивидуальных качеств у студента, нельзя не учитывать индивидуальности преподавателей. Каждый из них по-своему понимает мультипликацию и будет придерживаться собственного метода. Может возникнуть опасность излишнего субъективизма, одностороннего освещения учебного материала.

Чтобы избежать этого, мы решили строить занятия на некоторых общих принципах:

1. Привлекать к лекционным занятиям других мастеров, встречи с которыми дают слушателям достаточно широкое представление о различных подходах к режиссуре.

2. Давать, по возможности, полную информацию о художественных процессах и направлениях в современной мультипликации.

3. Не замыкаться в рамках мультипликационного кино, приучить слушателей рассматривать его в тесной связи с другими искусствами.

Форма занятий: лекции, семинары, практикумы.

На *лекциях* преподаватель дает теоретическое изложение темы, объясняет предстоящее задание.

Семинары предназначены для обсуждения просмотренного материала, разбора выполненных заданий, дискуссий по изученной теме.

Практикум занимает основное место в учебном плане. На первом году обучения программа предусматривает конкретные практические задания по элементам режиссерской разработки. Сюда включены и задания по разработке движения (изготовление мультипликата).

Во втором учебном году практикум полностью посвящен работе над самостоятельным сюжетом, результатом чего должен стать готовый фильм. Этот фильм служит для выпускника дипломной работой.

Оценка успеваемости студента выносится по каждой теме. В конце первого учебного года подводятся итоги и решается вопрос о дальнейшем пребывании на курсах: в случае явной бесперспективности слуша-

тель отчисляется. Если он, не обладая режиссерскими данными, проявит способности в мультипликате, ему предоставляется возможность продолжать учебу на отделении художников-одушевителей.

Тем, кто выдержал годичный экзамен, предлагается найти сюжет для дипломной работы. К началу второго учебного года слушатель должен предоставить не менее трех тематических заявок (в качестве заявки может быть принято готовое литературное произведение или собственный сюжет). По представлению руководителя мастерской педагогический совет утверждает одну из заявок, после чего слушатель приступает к выполнению дипломной работы. Параллельно продолжаются занятия по другим дисциплинам, включенным в учебный план.

Программа второго учебного года по режиссуре рисованного фильма ориентирована на самостоятельную постановку. Под руководством преподавателя слушатель готовит литературный сценарий, киносценарий и т.д., претворяя на практике (теперь уже применительно к конкретному сюжету) полученные знания. Характер работы максимально приближен к производственным условиям. Каждый этап сдается в соответствии с нормативами, установленными технологической запиской; обсуждение проводится коллективно, всем составом мастерской.

Поскольку не все дипломники смогут своими силами выполнить работу художника-постановщика и одушевителя, им дается право скомплектовать небольшую группу из числа обучающихся на отделении мультипликаторов, которым это участие послужит также хорошей практикой и будет зачтено при выпускных экзаменах.

Таким образом, основной объем постановочной работы, включая аниматик – черновой макет фильма, студент осуществляет на Высших курсах. Что касается последующих процессов (цеховые работы, съемка цветового материала, озвучивание), нужно придумать систему их проведения.

Лучшим вариантом было бы завершение дипломной работы на том мультобъединении, откуда направлен слушатель. Однако не все из них располагают одинаковыми возможностями, что ставит дипломников в неравные условия. Видимо, в отдельных случаях, когда дипломник не может рассчитывать на квалифицированную помощь своей студии, следует предоставить базу на «Союзмультфильме».

Есть ряд других вопросов, касающихся материально-технического обеспечения мастерской на время выполнения дипломных работ, которые необходимо решить безотлагательно.

В предоставленной программе указывается количество часов по каждой теме. Расчет времени дан пока ориентировочно и будет скорректирован после окончательной верстки учебного плана. Однако следует заранее учесть, что основная профилирующая дисциплина – режиссура мультфильма – должна занимать не менее 40% от общего количества академических часов.

РАЗДЕЛ 1

В этом разделе дается общая характеристика мультипликации как отдельного и самостоятельного вида искусства. Анализируются особенности рисованного кино: его художественного языка, технологии и организации производственного процесса.

1. Режиссер-мультипликатор (определение профессии).

Цель курсов.

Метод обучения.

Ознакомление с планом и регламентом занятий.

Что требуется от слушателей.

Режиссер – общее определение понятия.

Особенности мультипликационной режиссуры.

«Идеальная модель»: что должен знать и уметь режиссер рисованного фильма.

Конспект вводной лекции.

Преподаватель знакомит слушателей с основными разделами учебной программы, объясняет содержание отдельных тем и метод их изучения. Моделью для освоения принципов рисованного кино служит «классическая анимация».

О профессии режиссера.

Общие требования: реализует драматургический замысел, организует работу съемочной группы. Аналогия с дирижером: должен знать каждый инструмент. Умение правильно поставить задачу, квалифицированно оценить выполненную работу. (Примеры непрофессионального подхода к работе с одушевителями, актерами и другими участниками постановки.)

Умение предвидеть результат. Почему это особенно важно в мультипликации. Личные качества: организаторский талант, уме-

ние вдохновить сотрудников своей идеей, точность и ясность художественной позиции. Правильная постановка задачи. (Примеры непрофессионального подхода в работе с композитором, актерами, одушевителями.)

Чувство предвидения: в мультфильме результат только на экране.

Личные качества: умение вдохновить, объединить группу. Мировоззрение, эстетическая позиция. Режиссер – реализатор, но не переводчик.

2. Феномен мультипликации.

Анализ и синтез движения в кинематографе (съемка и проекция).
Отличительные признаки мультипликационного кино.
Покадровая съемка – ее принцип и возможности.
Эволюция техники одушевления (исторический обзор).
Мультипликация как самостоятельный вид искусства.
Виды мультипликации.
Сфера применения мульткино. Перспективы.

К теме 2. Феномен мультипликации
(Лекция 4 часа, семинар 2 часа.)

Фиксация движения в натурном кино.

Два процесса: анализ (съемка), синтез (проекция). Каждый кадрик – атом движения. О свойствах глаза удерживать зрительный след.

Парадокс: движение – сумма неподвижных состояний.

В чем особенность мультипликации: нет расчленения. Мультипликатор собирает движение (несуществующее), сам создает состояния.

Принцип покадровой съемки. Формула мультипликации: кинематографическое действие, созданное методом покадровой съемки.

Эволюция техники одушевления – от стробоскопа до современного рисованного фильма. Мультфильмы до кинематографии.

Эволюция функций. Мультфильм как чудо «ожившего» изображения; первые попытки создания драматургического действия; воспитательные и пропагандистские функции. Развлекательное зрелище (мульткомиксы).

Фильмы-сказки. Социальная направленность фильмов для взрослых: агитационные фильмы 20-х годов, в годы отечествен-

ной войны, в 60-е годы. Мультипликация как средство познания мира. Задачи в области интеллектуального воспитания.

Лекции сопровождаются показом фильмов:

«Рождение жанра» – реж. Туганов, фильмы Э. Рейно, Э. Коля, Стюарта Блектона – начало века. Фильмы Мак-Ларена «Мерцающая пустота», «Соседи». Фильмы Алексеева «Нос», «Ночь на лысой горе». Советские: «Каток», «Органчик», «Почта». Соц. стран: «Конь» реж. Гриш (Польша), «Два портрета» (Венгрия), «Два Мороза» (ЧССР, Трнка).

К теме 2. Виды мультипликации.

В современной практике используются различные методы одушевления. Соответственно и сама мультипликация подразделяется на несколько видов. Особенность их обусловлена материалом и способом создания эффекта одушевления.

Рисованный фильм. Движение достигается сменой изображаемых объектов, рисунков.

Кукольное кино – смена положений одного и того же объекта – куклы или иного трехмерного объекта. Процесс одушевления непосредственно во время съемки.

Техника перекладки и силуэтный фильм. Аналогично с кукольным кино, однако объект и движение плоскостное. Бумажные марионетки.

Ожившая живопись. Трансформация изображения на одной заготовке, путем нанесения мазков.

Растровый метод. «Игольчатый экран» Алексеева.

Бескамерная анимация. Рисунок прямо на пленке. Мак-Ларен.

Компьютерная анимация. Трансформация изображения при помощи ЭВМ.

«Репорелло». Мультипликация без одушевителя. Монтажное составление готовых изобразительных объектов (произведения графики, скульптуры). Пример: пробуждающийся лев в «Броненосце Потемкине».

Фотоизбирательный метод (Пиксиляция). Из реальной съемки отбираются отдельные фазы, из которых создается новое действие. Мак-Ларен «Соседи».

Комбинированный метод. Совмещение натуры с мультипликацией или различных видов. Здесь много вариантов.

Фильмы для показа:

«Рождение жанра» реж. Туганов.

Рисованные фильмы Диснея из серии Микки-Маус.

Кукольный фильм: «Варежка» реж. Качанов, «Ожидание» реж. Гирш (Польша).

Перекладки: фильмы Норштейна «Лиса и заяц» и «Цапля и журавль».

Бескамерная мультипликация: «Мерцающая пустота» реж. Мак-Ларен.

Ожившая живопись: «Конь» реж. Гирш, «Парад» реж. Гемеш (Венгрия).

Растровый метод: «Ночь на лысой горе» реж. Алексеев (Франция).

Фотоизбирательный метод: «Соседи» реж. Мак-Ларен.

Репорелло: экспериментальный ролик «Эра» реж. Хитрук и Норштейн.

Комбинированный метод: «Игра» реж. Вукович.

3. Рисованный фильм: эстетические принципы.

Два подхода: как к искусству изобразительному,
как к искусству драматическому.

В чем главный элемент? (критика существующих теорий).

Школы и направления в современной рисованной мультипликации.

Что такое условность и реализм применительно к рисованному фильму?

Классическая анимация – школа профессионализма.

Влияние смежных искусств на стилистику мультфильма.

Влияние экономических факторов и техники на эстетику.

К теме 3. Эстетика рисованного кино.
(Лекция 4 часа, семинар 2 часа.)

Что является главным компонентом?

Две точки зрения: а) изобразительная сторона, трансформация пластического образа.

б) актерская сторона, раскрытие психологического образа.

Зачинатели мультфильма – художники. Отсюда концепция: главное – изобразительный элемент. Трансформация пластического образа. Первые мультипликаторы – карикатуристы.

Постепенный переход к драматическому искусству. Создание характеров. Психологическое раскрытие образов. Рост актерского мастерства.

Ранние фильмы Диснея. Новая школа одушевления. Монополия диснеевской мультипликации. Синтез журнального комикса и голливудской комедии.

Наша позиция: мультипликация – искусство драматическое. Главное в работе художника-одушевителя – актерская игра. Рисунок является вспомогательным средством.

Такой подход сложнее: требует фундаментальной подготовки, знания законов движения, актерского мастерства. Но недооценивать роль изобразительного элемента – ошибка.

Школа Диснея. Ее влияние на советскую мультипликацию. Положительные и отрицательные факторы.

Становление советского рисованного фильма.

Послевоенная мультипликация в социалистических странах. Поиск самостоятельного языка. Воздействие национальной культуры.

Формирование художественных направлений: школа Трнки, Загребская школа; фильмы Динова, Донева и Дукова (Болгария); польская мульт. – Гирш, Леница, Щакура, Чекало; становление румынской мультипликации Попеску-Гопо; венгерская мультипликация – Мачкаши, Янкович, Резинбюхлер и другие; мультипликация в ГДР – Георги, Беттке, Рец; рисованный фильм в ЧССР – Брдечка, Кабрт, Гофман и другие. Мульт. США после Диснея: Т. Эйвери, Ч. Джонс, Р. Кеннон, Р. Бакши, С. Бошустов, Литльджон, Хабли. Западноевропейская мультипликация: Халас, Годфри, Даннинг (Англия), Гримо, Отеро, Лагиони, Лялу (Франция), Ансорж (Швейцария), Сервэ (Бельгия). Современная японская мульт. – Кури, Кавамото.

Влияние графики, нового кино. Экономические факторы производства. «Лимитированная анимация». «Антидиснеевские» тенденции. Что мы ценим в Диснее. Что отрицаем.

Мультипликация – визуальная модель мира. Движение мысли.

Во время лекций преподаватель показывает:

Ранние фильмы Диснея и Флейшера.
Советские рисованные фильмы 30-50 годов.
Фильмы указанных режиссеров.

4. Рисованный фильм: технология и организация производства.

Принцип одушевления в рисованном кино.

Схема организации творческого и производственного процесса при классическом целлулоидном методе.

Производственно-экономические нормативы.

Цеховая система или групповой метод? (варианты организационно-технологической схемы в зависимости от характера фильма).

К теме 4. Технология рисованного фильма. (Лекция 4 часа.)

Характерные особенности: коллективный труд, разделение рабочего процесса. Отсюда – поточный метод, цеховая система.

Противоречия: уникальность творчества, нормативность технологии.

Как пришли к целлулоидной технике. Ее преимущества.

К занятиям привлекаются специалисты-производственники, которые знакомят слушателей с финансово-экономическими вопросами: смета, сроки производства, технологические требования к каждому этапу.

Преподаватель объясняет необходимость соблюдения регламента при поточном методе. В связи с этим роль режиссера как организатора.

Рассказывает о других фильмах организации работы в зависимости от характера фильма: групповой метод, взаимоотношения съемочной группы. Для лекций будут также приглашены режиссеры, имеющие опыт работы по цеховой системе и групповым методам. Различные подходы и точки зрения позволят слушателям более всесторонне проанализировать преимущества той или иной формы организации.

5. Этапы работы над рисованным фильмом. (Общий обзор.)

Идея (сценарная заявка).
Литературный сценарий.
Киносценарий.
Режиссерский сценарий, раскадровка.
Подготовительный период.
Мультипликат и черновая фазовка.
Черновой монтаж, «макет» фильма.

Цеховые операции: прорисовка, чистовая фазовка, контуровка, заливка, планировка сцены, технический контроль.

Съемка фильма.

Монтаж цветного производства.

Запись и перезапись.

Подготовка исходных материалов для массовой печати.

К теме 4. Этапы работы над рисованным фильмом.

Занятия по этой теме строятся на конкретном анализе специально подобранных фильмов. Предполагается также посещение студии «Союзмультфильм» для изучения отдельных этапов.

Слушатели будут присутствовать на заседаниях худсовета во время приема литературных сценариев, режиссерской разработки, подготовительного периода.

Запланировано также знакомство с цехами: мультцех, черновая фазовка, прорисовка, фазовка и контуровка на целлулоиде, цех заливки, съемочный цех, звукоцех, монтажные, лаборатория по изготовлению красок, лаборатория по обработке пленки.

Для лекционных занятий приглашаются редакторы, драматурги, опытные мультипликаторы и работники других цехов, руководители производства. Часть занятий будет проводиться непосредственно на рабочем месте.

(Все последующие темы посвящены детальному разбору перечисленных этапов.)

РАЗДЕЛ 2

6. Идея.

Различные грани понятия.

Способ изложения идеи.

К теме 6. Формирование идеи.

Преподаватель знакомит слушателей с заявками и аннотациями по некоторым отечественным и зарубежным мультфильмам. После этого устраивается просмотр и обсуждение фильмов, сделанных по данным заявкам. (В круг рассматриваемых картин включаются также работы самих слушателей.)

На семинарских занятиях слушателям дается задание сформулировать идею того или иного художественного произведения с точки зрения смысловой концепции, образности приема.

Отдельно дается задание: написать аннотацию на просмотренные мультфильмы.

7. Выбор темы.

Источники тем.

Тема – отражение общественно значимой проблемы.

О «мультипликационных» и «немультипликационных» темах (критика стереотипных взглядов).

Авторская позиция режиссера. Чем он руководствуется при выборе темы?

О некоторых крайностях: работать по любому сценарию и на любую тему, делать фильмы только по своим сценариям.

Вопросы репертуарной политики. Как формируется тематический план?

К теме 7. Выбор тематического материала.

В занятиях принимают участие режиссеры и драматурги. Рассказывают, как и почему они пришли к идее данного сценария или фильма (предварительно слушатели читают эти сценарии и просматривают фильм).

Преподаватель приводит конкретные примеры фильмов, созданных на основе литературных произведений. Анализирует вместе со слушателями творчество отдельных режиссеров с точки зрения их приверженности к определенным темам и проблематике.

К занятиям привлекаются главные редакторы мультобъединений. Они делают сообщения о тематических планах и репертуарной политике, рассказывают о принципах формирования репертуара.

8. Построение сюжета.

Сюжет – выражение темы в конкретных судьбах.

Архитектура сюжета. Разбор по элементам: экспозиция – завязка действия – развитие конфликта – кульминация – развязка – финал.

Расстановка действующих лиц, система взаимоотношений.

Движение сюжета через столкновение характеров.

Узловые моменты действия. Разбор некоторых классических литературных сюжетов (например, у Достоевского, Шекспира, Чехова, Островского, Диккенса).

Приспособление сюжета к языку искусства. Как один и тот же сюжет интерпретируется в литературе, опере, балете и т.д. («Кармен», «Ромео и Джульетта», «Пигмалион»).

Сюжетные схемы народных сказок.

Сюжеты в живописи и в карикатуре.

Типы кинематографических сюжетов:

- мелодрама периода немого кино,
- сюжет-интрига в вестерне и детективе,
- сюжеты классических кинокомедий,
- фантастические сюжеты,
- музыка как основа киносюжета.

Ориентация сюжета на определенного киногероя, актера.

Эволюция сюжетного построения в мультфильме.

9. Ситуация.

Ситуация как условие игры, предлагаемые обстоятельства.

Модели ситуаций в детских играх.

Игровые ситуации в жизни: формы общения людей.

Принцип построения комедийных ситуаций в фильмах Чаплина.

Конфликтные ситуации как заранее заданные отношения между действующими лицами, между героем и внешней средой.

Комедийные ситуации в фильмах Диснея («Чистильщики часов», «Плуто и магнит», «Гавайский праздник» и др.).

Разработка трюковых ситуаций.

Ситуация – среда, атмосфера («Ежик в тумане»).

Ситуация – изобразительный прием, фактура материала («Клубок», «Смена караула», «Варежка», «Гвоздь»).

Профессиональный тренинг: находить игровые ситуации в обыденных явлениях жизни.

10. Литературный сценарий.

Особенности мультипликационной драматургии.

Образная структура и метафора – в литературе и на экране.

Логика чувств и поведения вымышленных персонажей. Достоверность невероятного.

Разработка деталей.

Вскрытие человеческого характера через опосредованные образы (зоологический персонаж, одушевленный предмет и т.д.).

Значение гиперболы.

Диалог.

Разбор литературной основы классических мультфильмов.

К теме 10. Литературный сценарий.

Желательно разбирать каждый пункт на конкретных примерах. Не следует давать слушателям готовые формулы – сперва они сами должны попытаться найти ответ на поставленные в программе вопросы.

Не нужно также замыкаться только в сфере мультипликации. Предметом разбора могут быть литературные произведения: сказки, повести и рассказы, стихотворения, театральные пьесы, либретто опер и балетов и т. д.

Исследуя вопрос о предложении литературного сюжета на языках других искусств, преподаватель вместе со студентами выбирают несколько произведений (например «Кармен») и делают сравнительный анализ между первоисточником и его сценическими версиями (оперой Бизе и балетом Щедрина). На таких конкретных примерах наглядно выявляются выразительные средства и система сюжетного построения в том или ином виде искусства. После такого разбора можно обратиться к мультипликации.

Аналогичный метод (от общих принципов к частному) можно использовать и в пункте «в» – моделирование ситуации. Идти сперва от жизненных параметров, затем к примерам из литературы, а после этого исследовать этот вопрос в аспекте мультkино.

Слушателям дается задание на поиск игровых ситуаций (по собственным наблюдениям или пользуясь другими источниками). Форма изложения может быть любая: в виде рассказа, раскадровки или актерского этюда.

В пункте «г» (образ, характер) основной акцент делается на актерской разработке персонажа. Преподаватель показывает студен-

там типажи популярных мультгероев – сперва в рисунке, затем на экране, затем каждый из образов анализируется с точки зрения его индивидуальных черт.

11. Киносценарий.

Киносценарий – промежуточный этап между литературным и режиссерским сценарием.

Определение изобразительной концепции.

Поиск образа главных действующих лиц.

Обработка диалога закадрового текста.

Выбор технологии (к какому виду мультипликации относится будущий фильм).

12. Режиссерский сценарий, раскадровка.

а) Форма записи режиссерского сценария.
Назначение каждой графы.
Принцип перевода литературного сценария на язык экранного действия.
О некоторых ошибочных подходах к режиссерскому сценарию.

б) Разбивка сюжета на эпизоды.
Поиск композиции, монтаж действия.
Определение ритмического строя.
Выявление узловых моментов действия, расстановка акцентов.
«Линия настроения».

в) Разбивка на сцены.
Отработка действия в рамках монтажного плана.
Постановка актерской задачи.
Проигрывание сцены во времени (хронометраж).
О чувстве экранного времени.

г) Раскадровка (визуальная модель времени).
Принцип раскладки действия в серии рисунков.
Раскадровка как первоначальная концепция монтажа, мизансцены.
Работа художника-постановщика над образом и стилистикой.

д) Звуковая графа режиссерского сценария.
Определение характера музыки и шумов применительно к конкретному действию и настроению сцены.

К теме 12. Режиссерский сценарий.

Показываются образчики режиссерских сценариев. Преподаватель поясняет форму записи и заполнения каждой графы.

Здесь, как и в предыдущих темах, анализируются конкретные приемы: берется литературный и режиссерский сценарий определенного фильма, прослеживается метод режиссерской разработки сюжета по перечисленным в программе элементам.

13. Подготовительный период.

а) Разработка типажей

Технологические требования к рисованному персонажу:

Конструкция, двигательные способности, степень детализации рисунка.

Эстетические требования: выразительность образа, в соответствии с заданным в сценарии характером, соответствия стиля изображения и стиля игры.

Параметры характера в жесте и в мимике (изображение типажа в характерных для него положениях).

«Групповой портрет» – таблица масштабных соотношений всех персонажей.

б) Компоновка сцены

Построение мизансцены в натуральный размер кадра:

Композиция действия времени и пространстве.

Определение исходного положения персонажа, соединительных моментов с соседними сценами, географии места действия.

Пространственная организация действия: приближение и удаление объекта, угол зрения (сверху, снизу), панорамирование, движение камеры.

в) Декорации

Цветовое решение эпизодов.

Связь персонажа с фоном. Контрольные съемки цветных заготовок.

Выявление игровых деталей фона.

г) Работа с композитором

Схема музыкального сценария: темповые и ритмические характеристики, метрический расчет в секундах, определение акцентов.

Ознакомление композитора с драматургической задачей.

Прослушивание музыкальных эскизов на клавире.

Инструментовка. Особенности музыкального оформления мультфильма.

Запись музыки. Отбор дублей.

О единстве звуковой партитуры: музыка – шумы – реплика.

д) Работа с актерами, запись реплик

Поиск голосовой характеристики персонажа.

Выбор актеров для озвучения. Постановка задачи, ознакомление с ролью, внешним видом персонажа.

Значение работы актера для дальнейшего одушевления рисованного образа.

Запись реплик. Отбор дублей.

е) Обработка фонограммы

Расшифровка музыкальной записи.

Расшифровка фонетических значений в репличной фонограмме.

Регистрация расшифрованной записи в экспозиционных листах.

Разбивка на отдельные сцены.

ж) Подготовка к запуску в производство

Технологическая проверка (изготовление пробного ролика).

Определение вида и объема работ.

Сдача подготовительного периода технической комиссии и художественному совету.

Составление акта сложностей, сметы.

Формирование съемочной группы.

РАЗДЕЛ 3

Этот раздел публикуется с сокращениями: пункты 14 (Мультипликат, техника одушевления), 15 (Анатомия движения), 16 (Законы биомеханики движения) и 17 (Одушевление характера) не приводятся ввиду того, что они были детально разработаны в предыдущих программах.

18. Работа режиссера с художником-мультипликатором.

Знакомство мультипликатора со сценарием.

Режиссер объясняет место и значение выполняемой сцены.

Постановка актерской задачи.

Обсуждение деталей проведения, исходных моментов действия, особенностей характера каждого персонажа.

Прослушивание фонограммы реплик и музыки.

Режиссер передает мультипликатору компоновки, экспозиционные листы, рисунок типажей.

19. Работа мультипликатора над сценой.

Поиск ключевых состояний (первичный набросок движения).

Определение акцентов.

Ритмический расчет действия в соответствии с музыкальной и репличной фонограммой.

Разработка движения: мультипликатор рисует компоновки.

Дополнительные указания фазовщику – схемы, вспомогательные компоновки, артикуляционные положения на промежуточных фазах и т.д.

Расчет движения панорамы, наездов и отъездов.

Запись в экспозиционные листы.

Сдача сцены режиссеру.

Режиссер проверяет сцену на столе.

Просмотр черновой работы на экране. Проверка правильности выполнения режиссерского задания, синхронности действия с музыкой и репликами, соответствия рисунка с заданным типажом.

Передача сцены в дальнейшую обработку.

20. Черновой монтаж.

Макет будущего фильма: монтаж черновых проб вместе с музыкой и репликами. Первая проверка правильности ритмического построения и логического развития действия.

Практические задания: упражнения на съемку черновых проб, на склейку и монтирование отдельных сцен, на синхронизацию изображения и звука.

Просмотр производственного материала на стадии чернового монтажа (посещение студии «Союзмультфильм»).

Практические занятия за монтажным столом.

Примечание: теория и практика монтажа будет производиться по специальной программе как отдельная учебная дисциплина.

21. Работа режиссера со звукооператором.

Ознакомление со сценарием.

Подбор необходимого инструментария для создания звуковых эффектов.

Проведение раздельной записи музыки (оркестровое сопровождение и голос). Запись шумов под изображение.

Техника звукозаписи.

Современные средства звукового оформления.

Перезапись (сведение музыки, реплик и шумов на одну пленку).

Практические занятия: посещение павильона звукозаписи, упражнение на отработку звукового баланса при совмещении фонограмм.

22. Обработка пленки.

Создание различных эффектов при помощи особых способов обработки цветного негатива.

Технология проявки цветной пленки.

Составление инструкции для цветоустановщика.

Просмотр первых цветных проб, проверка технического качества.

Корректировка цвета при печати позитива.

Подготовка исходных материалов для массовой печати.

Изготовление эталонной копии.

30.09.79

34

Мастерская Ф.С. Хитрука (14 января 1987 г.)

Просмотр: «Топтыжка» (1964), «Каникулы Бонифация» (1965), «Остров» (1973), «Человек в рамке» (1967).

Первый час: ответы на вопросы слушателей

Токмаков: Цель сочетания рисованной техники с перекладками: работали ли с таким учетом, чтобы сдержать пластику?

Хитрук: Никаких таких эстетических целей не ставилось – чисто производственные. В наибольшей степени это проявилось в «Истории одного преступления». В первых двух фильмах ставил перед собой больше формальные задачи, чем идейные.

В «Истории одного преступления» массовки увеличивали трудоемкость. Надо было найти способы, позволяющие решать задачи экономнее. Поэтому вписали фактуру перекладки в рисованное изображение. Вырезали майку Василия Васильевича из растровой бумаги – не на каждую фазу. Массовка в метро – сколько бы она заняла времени и сколько бы стоила! Долго мучились (мультипликатор – Яна Вольская). Громоздкость мешала сделать изображение изящным. Тогда придумали: поезд вырезкой и толпа вырезкой. Оказалось, что прием может действовать и эстетически: зритель всегда смеется.

Проделывали на картине эксперименты. Кто-то сказал – кажется, Роден, – как делается статуя: отсекается все лишнее. Вот и отсекали. Сами мультипликаторы увлеклись, заразились этой чисто формальной игрой. В «Топтыжке» есть чистая перекладка. Здесь был тоже чисто формальный поиск. Поскольку я уже завяз в классической мультипликации, но был хорошо знаком с мультипликацией до «Союзмультфильма», мне не давало покоя: почему возвели такую стену между мультипликацией и графической культурой? Я очень люблю Чарушина, знал, как он работает: с маху кистью, такая мимолетность мазка – ничего уже нельзя поправить, переделать; а нельзя ли воспользоваться его приемами? Нашли технику торцовки: тампоном из поролона тюкали по рисованному изображению. С медведицей это не получалось. Тогда Носырев (он – как Левша лесковский!) предложил перекладку, сделал поразительную, тонкую куклу сам. Я такой куклы больше не видел! И Медведица перекладочная, с шарнирами. Сценарий «Топтыжки» предназначался для курсов, думал, ребята там что-то сделают с ним. Нравственная основа, когда делал фильм, не волновала: мне уже потом объяснили, что я там хотел сказать.

В «Каникулах Бонифация» перекладок много в цирке. Всегда стараешься на что-то сделать нагрузку: то ли на психологический жест, на актерскую игру, то ли на изобразительность. В цирке должно быть красиво. Должна была быть такая очень красивая лошадь, например. Лошадь тоже Носырев делал. А там, где тонкие психологические переходы – там рисованная мультипликация. Хотя тоже не везде. Грива, скажем, у Бонифация – везде одна и та же, прикладывали ее к рисунку.

Я вообще с большим уважением отношусь к понятию «формальный поиск», которое долгое время осуждали. Именно через форму выражается содержание.

Второй час: обсуждение идей

Хитрук: Хочу вас предупредить: трудности будут и у нас с вами, и у вас с нами. Впервые мы собрали такой разношерстный контингент. Разношерстный в каком смысле: одни уже знают, как двигать, другие нет.

Задача же у всех одна: к концу семестра сделать первую курсовую работу, то есть реализовать какую-то свою идею.

Не слишком замахиваться в понимании слова «идея», пока надо просто руку набить. Попытаться сделать некий сюжет, в котором было бы законченное действие. Можно просто сценку, этюд. Этюд – это тоже драматургическое целое. Например, человек приходит в гости, но выясняется, что он ошибся адресом, т.е. он полчаса провел с совершенно не тем человеком, к которому собирался. Или другой: человек выходит на охоту, и что из этого получается. Внутри такого сюжета должны быть и элементы драматургии, и элементы игры, и конфликты, и их разрешение.

Поскольку у нас три группы, и в каждой два мастера, вы посмотрите фильмы и подумайте, с кем хотите работать. Конечно, общаться можно каждому с каждым, но работать по материалу нужно уже с кем-то конкретно. Кто готов, пожалуйста, вкратце расскажите свою идею.

Токмаков: Угаров предложил нам вчера то же самое, и мы пришли к тому, что нам хотелось бы лучше один на один.

Белов: Раскадровку я мог бы показать…

Хитрук: Конечно, у каждого свой характер. В прошлом наборе Лену Марченко никак нельзя было заставить рассказать, она просто требовала, чтобы все ушли. Я боролся с этим, но сыграли вничью. Советую вам преодолеть этот комплекс. Не только потому, что вы должны научиться всенародно излагать свою идею. Режиссер должен уметь объяснить коллективу, с которым он работает, что он собирается делать. А во-вторых, я просто не представляю себе занятий в таком чисто двустороннем общении. Общение должно быть и между вами: внутри группы, внутри курса… Голованов предложил вам что-то? Это не идеи, а ситуации. Вы можете, воспользовавшись этой ситуацией, создать идею.

Токмаков: Я могу зачитать, у меня записано. На одну минуту предметная мультипликация. Полоса между берегом и морем – здесь постоянно кипит жизнь. Море не дает покоя прибрежным камешкам, они покорно следуют за волной. С пронзительным звоном разбивается зеленая бутылка: осколки

агрессивны. Реакция камешков. Море таскает и камешки, и осколки туда-сюда. Они притираются друг к другу, становятся почти неотличимыми.

Хитрук: Как думаете делать?

Токмаков: Я набрал голышей и осколков стекла обточенных. Надо расфазовать бутылку: это примерно девять этапов от острого осколка до голыша. Море – шумами. Воды, может быть, не будет вообще. Или проекция снизу. Сами камешки создадут ощущение наката и сползания волны. Так и было, когда я наблюдал за настоящим морем.

Хитрук: Идея богатая: все мы притираемся друг к другу. Нравственной оценки, по-моему, у вас нет: вы говорите о неизбежности этого, а вывод сделать предоставляете зрителю. Как это можно снять? Это объемная мультипликация, нужно оборудование. И должна быть прекрасная операторская работа. Был такой чешский фильм «Исчезающий мир перчаток», так там, если бы не съемки, нечего было бы и смотреть. Идея у вас прекрасная, но может погореть без прекрасной операторской работы, надо очень хорошо осветить...

Есть грузинский фильм «Большая волна, маленькая волна» по стихотворению какого-то, кажется, американского поэта. В стихах все понятно, в фильме нет. Как только там начали фазовать, не совладали с материалом. Достоверность материального мира, из которой мог родиться художественный образ, не проявилась. Это надо иметь в виду. Поэтому ищите еще что-то. Не останавливайтесь. В одних случаях предпочтение будет отдаваться осуществимости, в других чистота и сила идеи могут заставить помогать осуществлению. Что такое первая курсовая работа? Первая проба себя в искусстве. Даже пока в ремесле. Пока доберешься до искусства, сколько надо скучной материи освоить! А пока надо дать ответ на некоторые элементарные вопросы:

1. Структура конфликта. Идея должна быть достаточно пронзительной, чтобы просто привлечь внимание. Хорошо бы вы находили нестандартные ситуации, которые наталкивали бы вас на необходимые ходы. Хотя и на нормальной ситуации можно сделать интересно.

2. Характер. Даже в первой работе хорошо бы исследовать сюжет через характеры. Каждый персонаж должен выражать определенный тип, тогда вам легче будет их сталкивать.

3. Хорошо бы в сюжете содержался набор основных движений, с которыми приходится работать: подготовка к движению, разрешение движения, остаточное движение, типы реакции (как мультипликатор я

с удовольствием потом об этом с вами поговорю подробнее). Посмотрите Диснея, «Ну, погоди!» Котеночкина. Существует определенная система реакций, рефлективных моментов.

4. Система трюка. Хорошо бы пройти всем, даже тем, кто собирается заниматься серьезной мультипликацией, через эту элементарную школу построения трюка. Эстетической категории «трюк» не существует, один и тот же трюк выглядит по-разному у художника и у ремесленника.

Глобальность идеи не стоит на первом месте. Что надо освоить? Движение, трюк, взаимодействие персонажей, внутрикадровую композицию сюжета, т.е. переход от одного настроения к другому. Где акцентные состояния, где будете собирать напряжение, чтобы через расслабление перейти к новому.

В таком маленьком кусочке можно пройти и законы сюжетосложения. Потом вы сможете выработать свои собственные законы, но гаммы-то играют все. Есть основные законы, которыми надо уметь пользоваться. Экспозиция, движение к кульминации, развязка... Хорошо бы, выбирая ситуацию, предусмотреть это, чтобы понять.

Конечно, хорошие сюжеты на улице не валяются. Основная беда наших фильмов – отсутствие напряжения, т.е. плохой сценарий. Если вы будете брать что-то от других, никто вам не скажет слова упрека. Это не только неизбежно, но и желательно: как вы осваиваете опыт режиссерской работы, актерской работы.

Чтобы вы не оказались в замешательстве, хочу вас предупредить. Каждый из мастеров будет смотреть на это по-своему и говорить свое. Если вы отнесетесь внимательно, то поймете, что исходим мы все из общего, а вот интерпретируют это общее все по-разному. В недельный срок хотелось бы иметь такие заявки.

Бакунович: Они должны быть изложены в рисунках или литературно?

Хитрук: Как кому удобнее, но желательно литературно. Лучше делать акцент не на изображении, а на внутрикадровом действии, на сюжетности, на повествовательности, которая поможет разыграть сюжет.

Бакунович: Предлагаю конфликтную ситуацию глазами человека и маленькой мышки.

Хитрук: Конфликт взглядов или между собой? Человек вообще и мышка вообще или с определенными характерами?

Бакунович: И то, и то. Для человека – обыкновенная мышка, мышь вообще, а сама для себя она удивительное существо.

Хитрук: Да, мы ведь не приглядываемся к мышам, может быть, среди них действительно есть удивительные. Это пока статичная заявка, ее надо вписать во время, разыграть.

Максимов: Ко мне идея сначала приходит в изобразительном варианте: как ожившая картинка. В начале завязки персонаж сидит в полной темноте и страдает. Появляется второй персонаж и приносит с собою какую-то часть света – например, открывает занавеску. А в конце первый сидит на полном свету и тоже от этого страдает.

Хитрук: Что может происходить внутри этого действия?

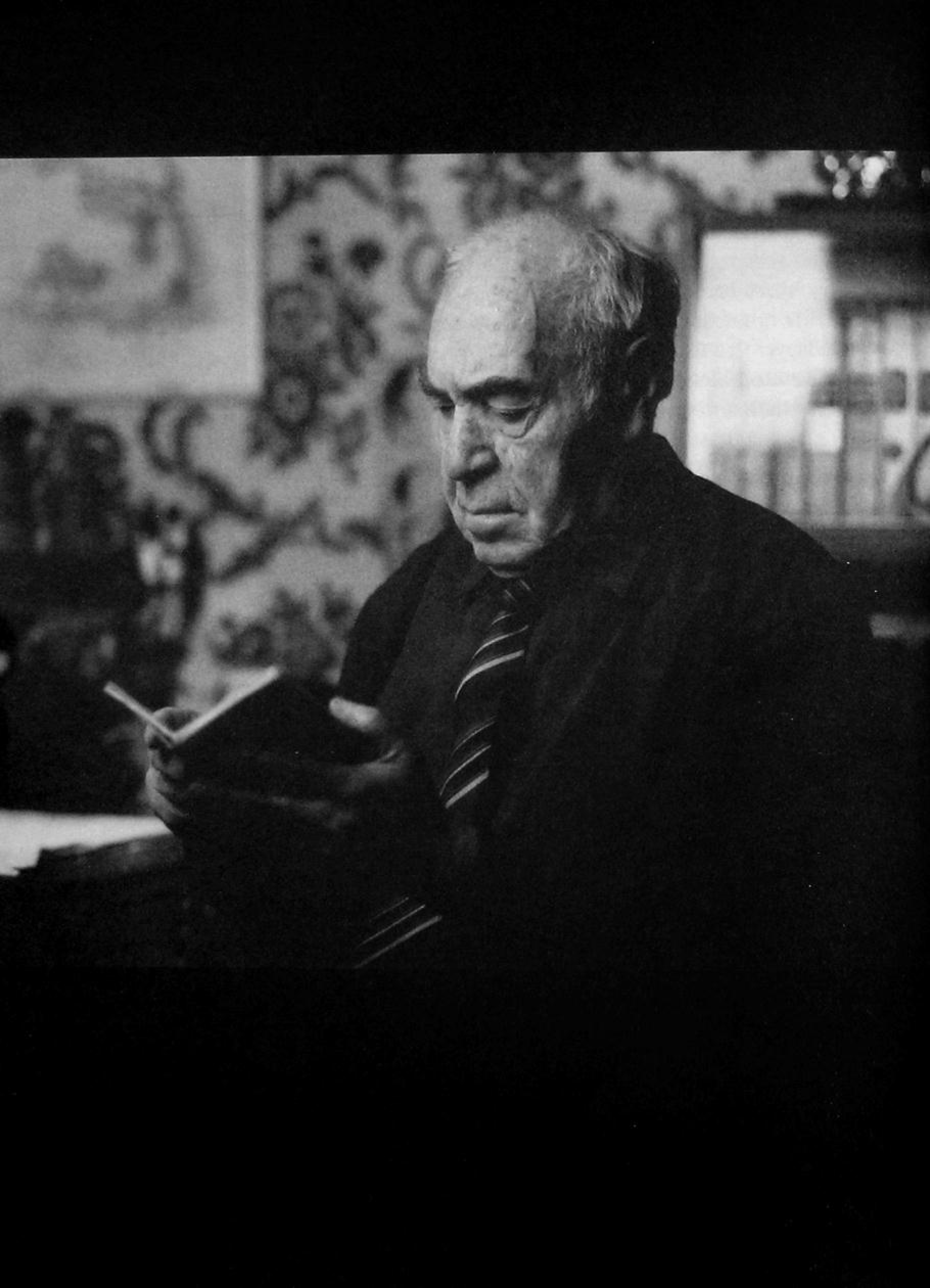
Максимов: Меня привлекает трюковая сторона. Я бы брал за основу предметный юмор (такой, как бывает в «Литгазете»). Близкое к этому слово – сюрреализм. Переходы предмета в предмет, персонажа в предмет и т.д. В моем представлении все уже имеет какую-то изобразительную форму. Сюжет к идее не имеет отношения, он чисто трюковой.

Хитрук: Это от профессии, но я сразу все вывожу на технику. Вот, думаю, хорошо бы это сделать бескамерной анимацией. Под эту вашу идею очень важно выбрать прием. Ситуация у вас достаточно обещающая.

Тумеля: Если представить себе, что существует некое сообщество. Неизвестно кого: это может быть хор, а может быть колония полипов. Все живут на одной черте, если всплеск – они же сами и гасят. Но вот кто-то вдруг начинает резко расти вверх, они гасят, как могут, добиваются своего, но их общая планка при этом все равно приподнимается. Это может быть что угодно: хор солдат, кто-то берет высокую ноту, все потом начинают петь немного выше.

Хитрук: У вас неожиданный ход. По стандарту должно было быть иначе. Была карикатура такая в «Шпильках»: один черт приходит в гости к другому, там котлы, в них варятся грешники, все котлы с крышками, один без крышки. Гость спрашивает: «Почему без крышки? Могут же вылезти!» А хозяин ему отвечает: «Там поляки сидят, сами не дадут вылезти!» А у вас неожиданный поворот: стремление к уравниловке может иметь положительное значение. Масса, которая хочет удержать гения, сама при этом поднимается... Интересно!

Надо уметь выразить свою идею и выставить ее на суд товарищей. Надо опробовать свою идею на прочность, и к критике тоже надо быть готовыми. У нас обсуждение каждой идеи будет коллективным.



часть 5

МЫСЛИ ВЕЛИКИЕ, СРЕДНИЕ И ПЕСИКА ПАФИКА*

Заметки по истории и теории мультипликации

35

Генеалогия анимации

Как ни странно, анимация, которая родилась намного раньше кинематограф, даже раньше фотографии, до сих пор не нашла своего места как искусство, как форма художественного общения между людьми. До сих пор даже люди знающие, специализирующиеся в области эстетики, называют анимацию жанром киноискусства, что по определению неверно, потому что сама анимация подразделяется на различные жанры. Это может быть и комедия, и трагедия, и плакат – что угодно. Я все-таки считаю (и думаю, что это мнение разделяют мои коллеги), что анимация – это не область кинематографа, а отдельный самостоятельный вид искусства, который имеет свою историю, свою родословную. Родословная эта идет от стремления превратить неподвижное изображение в движущееся, изменяющееся во времени и пространстве изобразительное искусство. По традиции считают, что рождение анимации (или мультипликации – я пока не могу определить, что более подходит к этому этапу ее развития) относится чуть ли не к периоду наскальной живописи, ссылаясь на то, что в то время у животных рисовали по четыре пары ног, тем самым как бы имитируя движение. Это неверно. В наскальных рисунках такого рода выразилось стремление отобразить движение, но самого движущегося изображения

---

* В журнале «Наука и жизнь» был такой раздел (© Станислав Ежи Лец). Я посчитал название подходящим для этих записей.

еще не было и быть не могло. Историки кино ссылаются на египетские папирусы и рисунки на саркофагах, где изображались сборщики камыша или тростника в разных положениях. Но там мы все равно не видим движения, мы видим лишь его расчленение на отдельные рисунки. Все это указывает лишь на стремление создать движение, самого факта движущегося изображения нет и здесь. Рождение же мультипликации связано с собиранием отдельных рисунков в единое действие.

Феномен движущегося изображения родился в первой половине XIX века, т.е. около 150 лет тому назад, когда изобрели игрушку под названием «праксиноскоп». Было множество схожих изобретений, которые имели самые разные названия. Их конструкции похожи и в большинстве случаев заключались в том, что на диске или в барабане размещались изображения одной и той же фигуры в разных позах, эти изображения быстро сменяли друг друга, благодаря тому, что в стенках барабана были прорезаны щели. Сквозь эти щели зритель мог видеть, как одно изображения не просто сменяет другое, но накладывается на него, сливается с ним. Так из отдельных неподвижностей – и этот факт важно усвоить – складывалась полная иллюзия движущегося изображения.

Но это лишь одна из генетических ветвей, которые породили искусство анимации. Другая ветвь шла от изобразительного искусства. Она имеет свою многовековую историю и начинается, по всей видимости, с иконописи, со сказаний и легенд о житиях святых. Скажем, легенда о блудном сыне, в те времена очень распространенная. В серии рисунков рассказывалось о похождениях этого блудного сына и его возвращении домой. Если в середине иконы было изображение Христа или его казни на кресте, то по краям в маленьких клеймах рассказывалась вся его история – рождение, становление как Бога, казнь, а затем воскрешение. Все это изображалось в серии рисунков, значит, здесь тоже было стремление пробить пространство плоскости, добавить к нему временную координату. То есть дать рассказ об одном и том же в разных состояниях, в разных положениях – во времени. И, наконец, третья генетическая ветвь связана с фотографией и кинематографом.

Так вот, эти легенды в рисунках, эти мифы и сказания, нашли свое продолжение в середине XIX века в том, что потом приобрело название комиксов – то есть карикатуры, расположенные в разных состояниях. Это очень интересно, потому что здесь генетическую зависимость можно проследить по самому названию. В газетах такие карикатуры

назывались «cartoon». «Cartoon» – это карикатура. И вот это обозначение перешло потом на понятие рисованного фильма. Почему? Потому что первыми мультипликаторами, то есть людьми, которые уже непосредственно занимались осуществлением феномена превращения статического изображения в подвижный рисунок, первыми, кто этим стал заниматься, были газетные карикатуристы. Джеймс Стюарт Блэктон, Уинзор Мак-Кей – блестящий рисовальщик-карикатурист, который публиковал в газетах карикатурную тему, изобретенную им самим – «Маленький Немо». Эта тема стала затем сюжетом одного из первых мультфильмов. Когда они познакомились со всевозможными оптическими игрушками, а, может быть, даже сами учувствовали в создании этих праксиноскопов и фенакистоскопов, они увидели, что можно создать полную иллюзию движущегося изображения. И тогда им пришла в голову мысль: нельзя ли карикатуры, которые и так уже находятся близко к движению, поскольку отражают различные фазы одного и того же действия, нельзя ли соединить их с этими игрушками для того, чтобы использовать свое искусство в новой сфере – в сфере движения. Этот момент можно считать началом искусства анимации. Трудно сказать, как долго он длился. Да и об искусстве здесь еще трудно говорить, тогда это был скорее аттракцион, хотя и кинематограф тоже родился из аттракциона, если вспомнить «Прибытие поезда».

Теперь я хочу объяснить – возможно, мы об этом уже говорили – почему в одних случаях я говорю «анимация», а в других – «мультипликация». По существу разговор идет об одном и том же искусстве. Термин «анимация» происходит от слова «anima» – душа. Одушевление рисунка. Откуда вообще появилось это странное слово «мультипликация»* – загадка. Никто этих поисков не производил. Кто первый назвал это искусство мультипликацией и почему, мы не знаем. По существу, мультипликатор – это прибор для размножения фотокопий. Единственное, что наталкивает на аналогию мультипликации в строгом смысле слова с тем, что сейчас называют анимацией – это слово «мульти», множественность. Действительно, движение изображения может совершаться только при множественном разложении одного и того же действия на различные фазы. Вот эта

---

*Интересно отметить, что нигде в мире не используют этот термин, только в Болгарии, пока она входила в социалистический лагерь, тоже была студия мультипликационных фильмов.

«мульти», множественность, и послужила, наверное, причиной того, что искусство анимации, оживления или, если хотите, одушевления изображения получило такое странное наименование.

Пионером мультипликации как искусства ожившего изображения нужно считать француза Эмиля Рейно, потому что именно он первым создал настоящий кинофильм. Употребляю слово «фильм» в его исходном понятии. «Film» – значит «пленка». Он первым изобразил разные фазы одного и того же движения и расположил их на ленте. Тогда фотография не дошла еще до открытия пленки, снимки делались на пластинах. Именно поэтому фотографию нельзя было использовать в качестве предмета размножения, потому и фотографическое движение создать было невозможно. Оно возникло лишь с появлением целлулоидной пленки. А Эмиль Рейно рисовал свои фильмы за десять лет до появления первого кинофильма. За десять лет! Надо все-таки понимать, что такое плотность времени – за десять лет человеческое общество перешагивало из одной эпохи в другую: в эпоху радио, в эпоху автомобиля. За десять лет до появления фотографического кинематографа Эмиль Рейно демонстрировал в своем кинотеатре, который назывался «Магическим театром», настоящие фильмы! В это трудно поверить, но он создал десятиминутный фильм «Вокруг кабины», в котором был сюжет, разработка характеров и положений. Каждую фазу движения Эмиль Рейно сам рисовал на специальной бумаге. Поэтому будем считать, что генезис анимации как отдельного вида искусства начался с того момента, когда Эмиль Рейно в Париже продемонстрировал свой фильм «Вокруг кабины».

Кроме Эмиля Рейно и тех, неведомых для нас, изобретателей праксиноскопа, анимацией – вернее, мультипликацией, потому что тогда это было связанно именно с «мульти», множественностью, – занимались совершенно непрофессиональные люди, а, если говорить откровенно, просто дети. Так же, как мы в своем детстве занимались этим, этим могли заниматься двести или двести пятьдесят лет назад ученики каких-нибудь старых школ или гимназий – рисовать (вам это хорошо знакомо) на уголках страниц тетрадей или учебника чертиков. При быстром пролистывании, вернее, пропускании между зажатыми пальцами этих страниц, положения чертика накладывались друг на друга, сливались в единое движение, и чертик оживал. Это также можно считать днем рождения мультипликации, потому что рождение мультипликации связано с фактом создания полной иллюзии движения.

Хронология	ДОКИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИЙ ПЕРИОД	Развитие техники „ожившего рисунка" и фотогр.
1830-е г.г.	„Оживление" рисунков при помощи вращающегося диска	Жозеф Плато „Фенакистископ"
1840-е г.г.	Изобретение фотографии	Стробоскопы и Зоотропы – „Научный курьёз", ярмарочный аттракцион, Техническая игрушка
1850-е г.г.	Проекция ожившего изображения с диска на экран	
1870-е г.г.	Разложение движения в фотографии Проекция „движ." рисунков с бумажной ленты	Мьюбридж „Фоторевольвер" Праксиноскоп Э. Рейно
1880-е г.г. 1895	Цветная проекция с бум. ленты „ВОКРУГ КАБИНЫ" (45 метр.)	„Оптический театр" Э. Рейно ПЕРВЫЕ ПУБЛИЧНЫЕ КИНОСЕАНСЫ
1895 г.	ПЕРВЫЕ ФИЛЬМЫ ЛЮМЬЕРОВ: „Прибытие поезда", „Выход с завода", „Политый поливальщик" и др.	Фиксация событий, примитивные сюжеты
1896	Жорж Мельес	Развитие ~~[illegible]~~ кино-трюка
1898 г.	Стюард Блэктон „Vitagraph". „Битва при Маниле" (1898) „Визит к спиритуалисту" (1900)	Кукольные фильмы (передвижение предметов с покадровой съёмкой)
1904-05 г.	С. де Шомон „Электрическ. гостиница"	Кукольный фильм
1906	С. БЛЭКТОН „Humorous Phases of Funni Faces" →	Движущиеся титры (пл. марион.) Первые рисованные к/ф методом дорисовки
1907	С. БЛЭКТОН „THE haunted hotel" →	Первый из сохранившихся кукольных фильмов.
1908	Эмиль Коль „Фантасмагория" →	На бумажных заготовках
1909	Уинзор Мак-Кей „Gerti The Trained Dinosaur" → делал 3 года. Выступил перед экраном с кнутом (взаимодейств. мульт. героя с живым актером). С. БЛЭКТОН „The Magic Fountain Pen"	

Хронология	ТЕХНИКА	Фильмы; Авторы	
1830-е г.г.	Фенакистископ (Диск) Зоотроп, Стробоскоп		
1840-е г.г.	Дагерротип		
1870-е г.г.	Фото-серии, изобр. пленки Праксиноскоп Рейно		
1880-е г.г.	Цв. движущ. рис. на экране ОПТИЧ. ТЕАТР		
1895	Вокруг кабины		
1900			

Хронологическая таблица развития анимации

Лишь со временем из игрушки, из детской забавы с чертиками на уголках страниц анимация выделилась в отдельный вид искусства. Игрушка, аттракцион, демонстрируемый на рынке, превратились в средство художественного выражения. Первоначально функция анимации заключалась лишь в том, чтобы совершить чудо – чудо ожившего изображения. Правда, уже в тех первичных опытах были заложены основы драматургии. В самой простой и примитивной форме. Скажем, прыгал клоун или всадник. Изображение носило уже некий функциональный характер какого-то циркового действия, больше того, приближалось к каким-то обобщениям. Излюбленным сюжетом был прыгающий человечек, который жонглировал собственной головой, перебрасывая ее из одной руки в другую. Но пока это носило только характер феномена ожившего изображения. Этот прибор демонстрировался на рынке рядом с такими уникальными явлениями, как, скажем, бородатая женщина или двухголовый теленок.

Возможности этих игрушек определяли их функции как некоего примитивного зрелища. А Эмиль Рейно, о котором я уже говорил, приблизил это зрелище к драматическому искусству. В фильме «Вокруг кабины» уже был относительно сложный сюжет. Это была комедия. Не очень хорошо помню этот фильм, я видел лишь отрывок – однажды показывали по телевидению. Это необычайно смешно! И удивительно. Особенно если знать, что это сделано еще до кинематографической эры.

Если говорить о функциях, предназначением этих приборов и игрушек было удивление. Удивить зрителей самим чудом ожившего движущегося изображения. Априори известно, что это невозможно. Можно сдвинуть все что угодно, можно сдвинуть мебель, теоретически можно сдвинуть даже скалу, но невозможно сдвинуть рисунок, начертанный на бумаге. Здесь же это чудо свершалось и вызывало, конечно, удивление. Но долгое время удивлять невозможно. Человек привыкает. Нужно находить какие-то новые стороны, новое качество. Вот тогда-то анимация и сделала следующий шаг, который был подготовлен историей изобразительного искусства. Поскольку действие, распределенное во времени, уже существовало в изображениях «Блудного сына» и страстей Господних на иконах, оставалось лишь соединить это драматургическое начало с игрушкой (драматургия – т.е. драма в отдельных рисунках; имею в виду драму не в смысле драматического или комического, а драму как сюжет). Это и сделал Эмиль Рейно.

Так из различных источников, различных ветвей рождалось анимационное искусство.

Рассказ в рисунках от египетских изображений развился до газетных комиксов, а дальше уже наступившее рождение фотографического кинематографа в соединении с варьете рождало искусство анимации. Интересно отметить, что оба эти искусства поначалу, в общем, были очень близки. Скажем, фильм Уинзора Мак-Кея «Джерти – дрессированный динозавр», а еще раньше «Вокруг кабины» Эмиля Рейно и, скажем, «Политый поливальщик» или «Прибытие поезда» братьев Люмьер – и то, и другое было аттракционом, и то, и другое апеллировало к чуду, и то, и другое предназначалось для удивления. Так близко развивались уже назревавшие веками искусства. Но кинематограф очень быстро набрал свою форму. А надо сказать, что кинематограф, т.е. игровое кино – это детище мультипликации. Это звучит очень дерзко и нахально, но это на самом деле так. Потому что первые ожившие на экране изображения были рисованными, были творением рук человеческих. Когда эффект ожившего изображения был показан с помощью рисованной мультипликации, появилась идея: а нельзя ли этот эффект, который имеет научное определение «эйдетизм» («эйдетизм» – это эффект слияния воедино различных фаз движения), нельзя ли использовать его уже в фотографическом искусстве. Это стало возможным, когда изобрели кинопленку, и можно было смену изображений показать не на бумажной ленте, как у Эмиля Рейно, а на кинопленке. Ничего уникального в этом нет. Очень многие изобретения рождались сначала как игрушки, как феномен, которому еще не было применения. Когда Джеймс Уатт видел, что крышка чайника начинает хлопать и двигаться под воздействием пара, он еще не знал, что из этого родится паровоз. Сначала обнаруживалось некое природное свойство – в данном случае эйдетизм – затем люди искали ему применение. И применение нашли, когда сделали рисованное варьете. В более отчетливой форме это развил француз Эмиль Коль уже в фотографическую эпоху кинематографа. Ведь Джеймс Стюарт Блэктон, работавший на рубеже XIX и XX веков, еще не применял кинопленку. Он просто рисовал на грифельной доске изображения человеческих лиц – мужчины и женщины. Он изображал мужчину, курящего сигару, и дым, который тот выпускал в лицо женщине, а она корчила в ответ гримасу отвращения. Делал он этот фильм следующим образом: рисовал мелом одно положение, фотографировал

его, потом стирал и эту фазу заменял другой, снова фотографировал. И так, методом покадровой съемки, рождалось кинематографическое действие, которого не было в природе. Если говорить о феномене анимации, в чем его фундаментальное отличие от кинематографа и других искусств, то оно заключается в том, что это искусство, моделирующее экранное действие, экранное движение, которого не было в природе, которое рождается только в результате покадровой съемки. Тут интересна такая деталь. Пленка, прокручиваемая сквозь проектор или съемочный аппарат, не движется беспрерывно. Она останавливается двадцать четыре раза в секунду для того, чтобы зафиксировать изображение на одном кадре, или для того, чтобы спроецировать это изображение на экран. Так что движение создается благодаря сумме неподвижностей, и в этом нет никакого парадокса. Так же как линия есть сумма отдельных точек, так и движение есть сумма неподвижных кадров. Для того чтобы движение совершилось, надо, чтобы оно было прерывистым, прерывалось статикой.

Вместе с развитием кинематографической техники развивалось и само анимационное искусство, приобретало более обширные и разнообразные функции. Теперь они сводились уже не только к удивлению, но и к развлечению. «Вокруг кабины» уже был не только удивляющим, но и развлекающим фильмом. Потому что к этому времени публика уже привыкла к феномену ожившего изображения, и требовалось нечто большее.

Мы видим, что анимация начиналась с комедии с комедии и карикатуры. Потом, когда появились новые художники, на первый план уже вышла фигура режиссера – автора и драматурга. Тут уже началась анимация совсем другого уровня, анимация как искусство драматическое. То есть она заняла в своей нише ту же роль, которую играл кинематограф, театр или цирк.

Анимация как средство удивление и развлечения довольно быстро переросла эти функции и превратилась в новый вид искусства, в средство познания мира. Почему? Потому что анимация обладает свойством концентрировать мысль в образе и подавать мысленные образы визуально, тем самым уплотняя количество информации. Недаром же говорят – вероятно, я тоже причастен к этой формулировке – что анимацию можно охарактеризовать как кратчайшее расстояние от мысли к образу. То есть можно фактически воплотить мысль в зримом, подвижном образе. Меня это удивляет до сих пор. Прежде мне приходила мысль, почему бы не

сделать теорию относительности Эйнштейна в мультфильме. Может, это и сделано, только мы об этом не знаем. Это единственный способ наглядно и популярно объяснить зрительской массе суть этой теории.

Если говорить об уже готовом фильме, то анимацию можно рассматривать как кратчайшее расстояние от образа к мысли. То есть образность анимационного искусства может рождать не только удивление и развлечение, но и заставлять задуматься, понять, средствами искусства познать сложные социальные, философские или эстетические аспекты жизни общества. Современная анимация значительно расширила свои функции*. Анимация превратилась в средство познания природы и мира. Но и в средство рекламы – вы сами знаете, как широко используется анимация в этом качестве. Это и средство пропаганды, и, возвращаясь, средство поучения через развлечение. Вот таким сложным комплексом функций располагает это искусство в настоящее время.

Но как могло получиться, что мультипликация, которая вызревала, по крайней мере, на полстолетия раньше кинематографа, оказалась заслоненной ворвавшейся в жизнь общества фотографической фильмой? С изобретением братьев Люмьер мультипликация накрепко оказалась на задворках именно как некий феномен, уже даже переставший быть чудом. Следом за «Политым поливальщиком» и «Прибытием поезда» в течение одного десятилетия пришли сложнопостановочные картины. Популярность искусства очень часто и почти всегда измеряется популярностью его создателей. В случае с кинематографом речь чаще всего идет об актерах. В течение десятилетия имена актеров, кинозвезд заслонили своей популярностью имена самых знаменитых людей. Что такое Леонардо да Винчи или, скажем, Шекспир рядом с Полой Негро или Мери Пикфорд? Или Дуглас Фербенкс, Пат и Паташон, которые завладели массовой аудиторией и заполонили собой экраны мира. Весь развлекательный комплекс почти полностью был оккупирован этими звездами.

Почему так произошло? Этот вопрос требует отдельного анализа. Можно сказать, что экранное изображение игрового фильма гораздо ближе мне – зрителю, что мне легче идентифицировать себя с тем,

---

*Под современной я имею в виду анимацию начиная примерно с середины 1930-х годов прошлого столетия, потому что (если не считать прихода электроники) основной базовый принцип анимационного фильма с тех пор остался нетронутым – это моделирование движения путем множественных изображений.

что происходит на экране игрового фильма, чем, скажем, если я буду смотреть анимационный фильм, даже самый лучший. Впрочем, такие фильмы, как «Белоснежка» и «Бэмби», можно отнести уже не просто к развлекательным, а как к воспитательным и морально образующим произведениям, которые могут встать на одну ступень с классикой игрового кинематографа. В некотором отношении именно благодаря тому, что эти фильмы сделаны так, что зритель легко может идентифицировать себя с происходящим. Они сделаны так, что вы узнаете себя в этих образах, в то время как в большинстве анимационных фильмов, независимо от жанра, от того, плакат это или комедия, происходящее абстрагировано. Я смотрю на все как через некое окошечко и вижу, что расстояние между мной, сидящим в зале, и этими существами очень велико. Они могут очень смешно и убедительно двигаться, но это другая жизнь. Я смотрю на это через стекло, а в игровом кино я как бы сам участвую в действии. Мне кажется, это единственное объяснение. Т.е. легче примерить себя к действию игрового фильма. И, разумеется, широта охвата.

Я написал очерк «О петухе, жемчужных зернах и прочем» – просто как мое впечатление от встреч с критиками, которые говорят: «Зачем вам эта психологическая драма, когда театр или игровой кинематограф сделает это гораздо лучше и убедительней?» Не верят в то, что анимация может вызывать у зрителей, в их душах аналогичные эмоции. Между тем есть фильмы, которые доказывают обратное.

Но тут интересно другое. Понимаете, в чем дело – популярность искусства не говорит о его эстетическом богатстве. Потому что, например, в литературе мы видим, что сейчас самое популярное, наиболее читаемое вовсе не то, что самое лучше, что создано гениями литературы, а то, что подано и упаковано в самой упрощенной модели, что создает самую примитивную модель взаимодействия добра и зла, любви и ненависти. В такой форме, чтобы это легче было воспринимать и переварить. Если происходит какая-то драка со стрельбой и мордобоем, я не могу создать в рисунке такой эффект достоверности этого мордобоя, как в игровом натурном кино. Я уже не говорю о документальном кино, которое подавляет самим фактом достоверности происходящего, заставляет верить себе, потому что это не сыграно, а снято в натуре. Так что мы не можем претендовать на то, чтобы занять в популярности такое же место.

Вообще, это очень странно, потому что в самый мобильный век самый мобильный вид искусства – это, конечно, анимация. Как она трансфор-

мировалась и трансформируется до сих пор в своих фундаментальных средствах, в своем языке, не трансформируется ни одно другое искусство. Но массовое восприятие анимации каким было, таким и осталось.

36

О языке анимации

Подступы к теме

Каждый вид искусства обладает своими выразительными средствами. Писатель выражает себя при помощи слова, композитор – посредством мелодии, балерина – через танец, художник оперирует визуальными образами – линией, цветом, и т.д. А что есть у аниматора? Существует ли какой-то особый, присущий именно этому виду искусства язык?

Этот язык, безусловно, существует и вовсе не как один из подвидов языка кино (хотя это и кинематограф, причем кинематограф в его первородном состоянии), он существует как совершенно самостоятельный язык с особыми, присущими только ему средствами выражения. Однако сегодня из-за разнообразия и сложности анимационного процесса ответить на вопрос о языке анимации становится все труднее. Было время, когда представление об анимации повсеместно было единым. Анимация – это Дисней. И установка, как говорят психологи, установка на восприятие была единой. Когда зритель идет смотреть мультфильм, он подготавливает себя к зрелищу, которое имеет свои принципиальные отличия. Если, например, человек идет в цирк – он готов смотреть разные фокусы, акробатические упражнения, дрессированных животных. Он готовит себя к восприятию определенной эмоции. Так было исторически и с анимацией. Сначала этот язык ограничивался тем, что вызывал одну реакцию – удивление. Зритель видел фокус – чудо ожившего изображения. Затем эта простейшая форма начала постепенно обрастать новыми возможностями и функциями. Мне сейчас в голову приходит еретическая мысль, от которой я, может быть, откажусь. Анимация – вся, от рождения и до сегодняшнего сложного и бесконечно разнообразного состояния, – строится и включает в себя основной компонент – трюк. Тут интересно проследить, что в свое

время, а в Германии до сих пор, анимационное искусство или, лучше сказать, анимационное кино, называлось «трикфильм» ("trikfilm") – трюковое кино. Это название абсолютно точно передает смысл явления на ранней стадии его развития. Анимация так и рождалась – как трюк, фокус, при помощи которого статичное изображение обретало жизнь, движение. В свою очередь (и это второе значение анимации как трюкового кино), эти ожившие изображения проделывали на экране всевозможные трюки. Достаточно вспомнить «Кота Феликса» Отто Мессмера или клоуна Коко Макса Флейшера. В этих фильмах мы имеем дело с двойным трюком – во-первых, в них действуют персонажи, которые проделывают на экране разные комические номера, а во-вторых (впрочем, именно это надо было поставить на первое место), трюк заключался в том, что статичный рисунок оживал, начинал двигаться и действовать – обретал характер. Прослеживая историческое развитие анимационного искусства, приходишь к выводу, что первоначальный элемент языка анимации – трюк – и сегодня остается ее главной составной частью. Анимация несет в себе большую долю трюка. Об этом свидетельствуют и другие исторические данные. В 1919 году, когда Дисней открыл студию в бывшем гараже, он начал свою деятельность с оживления титров для игровых фильмов, комедий. Буквы оживали, и этим создавался новый элемент аттракциона. Еще раньше, в начале века трюковое кино создавал француз Эмиль Коль. Так что и в нынешнее время мы вправе говорить об анимации как о трюковом искусстве, хотя этим, конечно, не ограничивается ее эстетическая природа. Просто форма и техническая реализация этого трюка видоизменяется. Особенно сейчас, в эру компьютерной анимации, когда не только контурный рисунок, но и вполне достоверная фактура становится материалом одушевления.

• • •

Каждое искусство обладает своим языком, который, в свою очередь, состоит из отдельных знаков. Эти знаки могут складываться в знаковые системы, при помощи которых художник передает ту или иную информацию. Какова единица передачи информации в анимации? То есть то, что на современном языке называется «бит». Хотя так механически переносить термины кибернетики на художественное содержание фильма было бы просто вульгарно. В литературе единицей передачи информации является буква. Буква – как атом, как «бит» информации компьютерного языка. Из

букв слагаются слова, из слов – предложения, из предложений – фразы, в которых автор зашифровывает то или иное послание к читателю или к самому себе (ведь он тоже может являться читателем). В музыке таким «битом» является нота. Что же является этим «атомом» в анимации? Тут мне на память приходит очень интересное высказывание Нормана Мак-Ларена, который говорил, что в анимационном фильме определяющим является не качество отдельных изображений, а то, что находится между ними, то, что слагается в результате смены одного изображения другим. Именно смена одного изображения другим рождает иллюзию движения, а вместе с ним и вкладывает смысл в изображение. Таким образом, единицей передачи информации в мультипликации можно назвать фазу движения. В анимации из фаз слагаются фразы. Это и есть так называемый «бит». Опять же, несколько упрощая, можно допустить, что основным языком анимации, основным средством передачи информации является движение. Могут возразить, что и обычное игровое кино тоже оперирует движущимся изображением, но там движение воспроизводится на пленке методом кинематографической съемки, а в мультфильме оно создается. Причем создается с помощью самых различных материалов, которые служат средством выражения той или иной идеи. Если говорить о языке анимации, то это язык движения, которое слагается из отдельных фаз-знаков. Другое дело, из чего складывается само изображение в заданной ему знаковой системе. Имею в виду материал одушевления. Все равно он состоит из отдельных статичных состояний, которые по логике своей очередности создают движение.

На этом принципе, то есть на принципе сложения отдельных фаз, отдельных положений одного и того же предмета, построена и современная анимация, даже компьютерная. Не знаю, каким образом там складывается движение, но, во всяком случае, у меня есть приспособление для проекции с диска на экран, которое позволяет покадрово смотреть каждое отдельное состояние объекта. Значит, принцип покадровой съемки и суммирования отдельных моментов в движение остается и здесь.

• • •

Помимо чисто анимационных средств передачи информации мультипликация пользуется и средствами других искусств – живописи, скульптуры, графики – и, разумеется, словом и музыкой. Поэтому мультипликационное кино и называют синтетическим искусством. Вопрос лишь в том,

какая из этих форм информации превалирует. В одних фильмах на передний план выходит изображение. Так, например, фильмы Фишингера или Рихтера лишены всякой повествовательности. Вся идея этих фильмов состоит в ритмизации отдельных элементов изображения, часто абстрактного. В других фильмах превалирует повествование, т.е. драматический элемент. В последнее время возможности, средства и функции анимационного фильма стали настолько разнообразными, что фактически стерлись четкие границы между игровым и анимационным кинематографом. Так, например, фильм «Шрек» несет в себе все элементы игрового фантастического фильма, там абсолютно достоверные фигуры, достоверные по фактуре и по игре, хотя совершенно ясно, что в природе таких персонажей не бывает. В последнее время вышла целая когорта фильмов, выполненных с помощью компьютера, где с потрясающей достоверностью оживают и действуют фигуры, персонажи, которых никогда не было или которые существовали на Земле в незапамятные времена. Это фантастическое кино нашло бурное развитие после выхода в свет фильма «Парк юрского периода», где действительно с ужасающей достоверностью показаны хищные ихтиозавры. Правда, попытка оживить, воскресить то, что было в далеком прошлом, была предпринята восьмьюдесятью годами ранее Уинзором Мак-Кеем в его фильме «Герти – дрессированный динозавр». В том и другом случае авторы добивались эффекта удивления: публика воспринимала это как определенную реальность.

Здесь мы возвращаемся к вопросу об особенностях языка анимации. Вне зависимости от жанра, техники, мировоззрения автора всякий анимационный фильм призван удивлять. Несет в себе или, во всяком случае, должен нести элемент удивления. Иными словами – аттракциона.

• • •

Одной из отличительных черт языка анимации можно считать язык метафоры. Показывается одно, а подразумевается другое. Это, собственно, не является прерогативой только анимационного кино. Мы можем сказать тоже самое про поэзию (язык поэзии является, на мой взгляд, одним из главных составляющих языка анимации). В мультфильме всегда присутствует этот элемент метафоры, за исключением тех случаев, когда автор изо всех сил старается разжевать и раскрыть мысль в ее буквальном значении. Мне приходит на память фильм чешского режиссера

Гермины Тырловой «Узелок на память». В нем обыгрывается словосочетание, которое мы применяем на тот случай, чтобы не забыть что-либо. Здесь это делается буквально: героем фильма выступает обыкновенный носовой платок с завязанным в одном углу узелком. И вот силой аллегорического превращения этот носовой платок становится персонажем, который озабочен тем, чтобы не быть забытым близкими ему друзьями. Таких примеров можно приводить бесконечное количество.

• • •

Теперь, какую же информацию несет в себе мультфильм, и что мы подразумеваем под словом «информация»? Можно назвать несколько граней этой информации. Первая, самая распространенная, – это повествование. Рассказывается о том или ином событии. Точнее, не рассказывается, а передается через движение и диалог. Информация содержится в зрительном образе. Он может изображать нечто трогательное или, наоборот, ужасное уже самим своим внешним видом. Т.е. сюда входит не только изображение персонажа, но и совокупность цветовых и графических знаков, которые воздействуют на зрителя. Информация может нести эмоциональный характер и рациональный, т.е. познавательный элемент. Я узнаю что-то новое через этот фильм. Правда, и тут нельзя ставить анимацию в исключительное положение. Элемент познавательности содержится в любом литературном, музыкальном или живописном произведении. Нужно проанализировать, в чем здесь особенность анимационного языка.

• • •

Зритель бывает не готов к вхождению в определенную знаковую систему. На одном из показов «Сказки сказок» в Доме Кино, на котором по какой-то причине не было Юрия Норштейна, я должен был представлять этот фильм. Публика понимала, что сейчас начнется мультфильм, и уже приготовилась к восприятию чего-то смешного, легкого, в предвкушении затаила дыхание. Сеанс начался, поначалу в зале слышались осторожные смешки. В скором времени они прекратились. Некоторое время зритель недоумевал и лишь к концу фильма смог перестроиться на нужный лад. Публика была не готова к этой знаковой системе и к языку данной картины. После просмотра люди подходили ко мне и спрашивали: «Это действительно мультипликация?» Они были уверены, что это что-то новое, не мультипликация.

Как и язык всякого искусства, язык анимации подразделяется не только по своим значениям, но и по своей сложности. Есть язык простой, обыденный, житейский, к которому приучено подавляющее большинство зрителей, на котором разговаривает подавляющее большинство режиссеров. И они – режиссер и зритель – отлично понимают друг друга, говоря и рассуждая на одном языке. Есть язык очень сложный. Возьмем, скажем, «Улицу крокодилов» братьев Куэй. Признаться, я смотрел этот фильм множество раз. Уж, наверное, раз десять я его смотрел, но пересказать его я не могу, более того – не могу сказать, о чем он. При этом он завораживает. Во время просмотра он заставляет вздрагивать не только рассудочные клетки мозга, но и эмоции, потому что фильм сделан чрезвычайно выразительно, при помощи кукол, движения которых поражают своей достоверностью и логикой характера. Но эта логика мне не доступна. Я чувствую, что попадаю в мир, где все говорят на каком-то языке. Они понимают друг друга, а я – иностранец, я этого языка не понимаю. Таких фильмов не так много, но они есть, они существуют. Я отношусь к этому серьезно, не как к пижонству, потому что, хотя они очень молодые, эти братья, по крайней мере, были молодыми, это очень интересные художники и великолепные профессионалы. Они владеют инструментом, при помощи которого выражают свои, недоступные мне мысли. И я чувствую, что проникновение в этот мир меня обогащает. Я попадаю в какую-то среду, не совсем для меня постороннюю... Меня притягивает эта механистичность движения, это подчинение какому-то механическому закону, «жизнь» железной конструкции, железных деталей, у которых есть своя, очень продуманная система взаимосвязей. Фильм изображает очень сложный механизм, в котором персонажи являются как бы его деталями. Это куклы с отрезанными черепами и пустыми глазами, которые, несмотря на это, ведут себя очень разумно. Вернее, не разумно – я бы сказал, сомнамбулически. Верю, что есть люди, которые хорошо понимают язык братьев Куэй, их знаковую систему и могут если не объяснить происходящее, так как объяснить это трудно, то, по крайней мере, разобрать эстетически и критически конструкцию этого фильма.

У режиссера Стельмаха есть фильм «Поиск». Этот фильм мне более доступен. Это история о человеке из песка, который просыпается в песчаной пустыне, отправляется на поиски воды и каждый раз, осыпаясь, попадает в новую среду – воды, железа, огня. В конечном итоге он опять возвращается в то же место, с которого все началось. Но единая нить, ко-

торая протягивается через весь фильм, состоит в том, что эта фигура, этот персонаж ищет воду. Он страдает от отсутствия воды. Почему он ее ищет? Не знаю. Но то, что он ищет, заставляет меня задуматься (впрочем, пока я смотрю этот фильм, мне вряд ли приходит в голову эта мысль; здесь уже работает послепросмотровое осознание, я делаю выводы из его поведения), что каждому из нас не хватает чего-то, каждый чего-то жаждет. Как Икар жаждал полета. У Андерсена есть сказка про снежного человека. Не знаю, как она называется, я нигде не читал ее на русском языке, прочел по-немецки. В ней рассказывается о снеговике, которого слепили дети, играли с ним, а потом наступил вечер, и они ушли домой. Снеговик остался один. Всю ночь он простоял, неотрывно глядя в подвальное окошко, где в печурке бился огонь. Снеговик как завороженный смотрел туда, и что-то, какая-то сила тянула его к этому пламени. В сказке участвуют и другие персонажи – старый пес, который ушел на пенсию и жалуется на новые времена... Андерсен есть Андерсен, он достаточно богат воображением, чтобы моделировать ситуацию самыми разнообразными приемами. Но интересен конец. Когда наступил день и солнце растопило снеговика, оказалось, что он построен на кочерге. Эта кочерга и была тем внутренним «я», которое тянуло его к огню. И вот тут то, что я хотел сказать. Я доигрываю в своем воображении действие, доигрываю фильм!

Ни один режиссер пока не брался снимать эту сказку; жаль, мне уже поздно, а то я бы сделал. В своем воображении я представляю будущий фильм, вижу, как Снеговик тает, и на его месте остается кочерга... Великолепный образ! И я вместе с режиссером говорю: «Ага! Я понял вас!» В каждом из нас сидит своя «кочерга», и мы всю жизнь можем прожить, не зная, что мы построены на этой «кочерге». Всю жизнь нас будет мучить, преследовать какое-то желание, может быть, порок, может быть, страсть... и мы можем так и не угадать, так и не узнать, почему это, откуда взялось. Так складываются трагические судьбы сотен тысяч людей. Какой громадный по своему объему, по своей представительности тезис!

Есть и другие фильмы. Мне, например, очень нравятся фильмы Игоря Ковалева*. Все! Начиная с тех фильмов, которые он делал вместе с Татарским, и особенно те, которые делал в одиночку. Например, «Его жена

---

* Ковалев Игорь Адольфович – режиссер-аниматор. Автор фильмов «Кстати, о птичках», «Следствие ведут колобки» (совместно с А. Татарским), «Молоко» и мн. др. Работает в США.

курица». Мне очень нравится его стиль, его знаковая система, манера изображения фигур с порывистыми движениями персонажей, в которых угадывается какое-то стремление к действию и тут же остановка. Люди не знают, как им поступить. В этом я угадываю себя, хотя о чем фильм – сказать крайне трудно. Сюжет можно пересказать, он довольно банальный. Человек женился и не знал, что женился на курице. И только одно из существ, обитающих в этой загадочной квартире, шепчет ему на ухо: «Посмотри на ее ноги! Это же курица!» Раньше он этого не замечал – жена готовила котлеты, ухаживала за ним, и они были счастливы. А теперь герой замечает, что она – курица. И он выгоняет ее, она уходит. Но, в конце концов, она возвращается к нему, и он принимает ее с распростертыми объятиями. Он согласен: пусть ты будешь курица, но оставайся со мной. Таков каркас – весьма незамысловатый – из которого можно было сделать и скетч, и драму – все, что угодно. Игорь сделал свой фильм. Еще менее понятен его следующий фильм – «Андрей Свислоцкий». Хотя главный герой очень близок и узнаваем, он ведет какую-то странную жизнь – жизнь, которая приводит его к самоубийству. За ним ухаживает адъютант и помощник, которые проделывают с ним разные процедуры. Они тоже действуют в какой-то системе – условной системе обязательности. То, что они делают – обязательно в этой знаковой системе. Они делают это, и окружающий мир отвечает им с такой же степенью обязательности. Один пример – герой протягивает руку к ящику стола, и ящик выдвигается ему навстречу. Они взаимно понимают друг друга, между ними существует какая-то незримая связь. Этого я нигде не видел. Хотя во многом его фильмы чисто изобразительно напоминают стилистику Прийта Пярна – замечательного эстонского режиссера и художника.

И здесь возникает вопрос: если эти знаковые системы непонятны, существует ли какой-то способ их понимать? Или к ним так и следует относиться, как к непонятным? И как готовить себя к восприятию этих фильмов?

Быть может, такие фильмы кажутся трудными для восприятия только нашему поколению. Это не то, что было в тридцатые, сороковые, пятидесятые годы. Это не Микки-Маус, не «Микки – дирижер» и не «Три поросенка. Хотя в свое время «Три поросенка» были открытием для тогдашних зрителей. Открытием во всех смыслах – открытием необычайной свободы движения, фантастической легкости и игривости сюжета. Это мюзикл. Персонажи не говорят, а либо занимаются мелодекламацией, либо

поют. Один из рецензентов вдруг увидел в этом фильме подтекст: остерегайтесь большевиков, коммунистов. Волк – это, видимо, коммунист. На самом деле фильм о другом. Он сделан во время Великой депрессии или сразу после нее, и слова «нам не страшен серый волк» означают, что нам, американцам, не страшны никакие лишения. Мы найдем выход из всякого положения. Мы победим. Вот таков подтекст этой сказки. То, что Пушкин назвал «сказка ложь, да в ней намек, добрым молодцам урок». Это легко усваивалось, зритель легко мог взять эту установку во время просмотра.

Гораздо труднее для понимания «Сказка сказок», еще труднее – Збигнев Рыбчинский*, который использует язык игрового кинематографа, сочетая его с анимационными принципами. И совсем сложно у Ковалева в его последнем фильме «Молоко». Необычайно красивый в кинематографическом смысле и необычайно профессионально сделанный фильм. Он красив по своей композиции, он красив по своему очень сдержанному, но с большим вкусом выстроенному цветосочетанию. Он красив по движению, и совершенно невозможен для объяснения. Загадка заложена уже в самом названии. Если в фильме «Его жена курица» мы действительно видим эту жену, то в фильме «Молоко» мы встречаемся с молоком только два раза – в самом начале, когда женщина приносит бутылку молока и ставит ее перед дверью, и короткий кадр в самом конце. Все остальное – совершенно не о молоке. О чем? – загадка. Я начинаю думать и гадать. Все-таки не зря же он назвал фильм «Молоко», что-то ведь заложено в этом. И не зря Юрий Норштейн буквально выдрал у жюри решение дать этому фильму высшую премию. Уговорил. Это свидетельствует и о великолепном вкусе Норштейна. Я не удосужился поговорить с ним, может быть, он объяснил бы мне смысл этой картины.

Что я хочу этим сказать. У каждого искусства есть своя эра. Мы знаем докинематографическую эру анимации, мы знаем эру до целлулоида – это Уинзор Мак-Кей и другие. Мы знаем эру Диснея. Да, Дисней обозначил своими фильмами целую эру, хотя не он один был мастером классического движения. Рядом с ним были братья Флейшер, которые великолепно понимали юмор и, безусловно, были королями кинотрюка. Хотя они следовали по стопам Отто Мессмера с его фильмами о Коте Фе-

---

* Рыбчинский Збигнев – польский режиссер-экспериментатор, работающий в США. Автор фильмов «Лестница», «Четвертое измерение», «Оркестр», «Танго» (премия «Оскар») и др.

ликсе. Поэтому я уверен, что с течением времени следующее поколение зрителей, а, может, не следующее, а через одно (поколение насчитывает пятнадцать-двадцать лет) будут рассматривать «Молоко» или, скажем, «Улицу крокодилов» как некую банальность. Как мы сейчас смотрим не банальную, но сугубо традиционную «Белоснежку».

Можно провести параллель с современной музыкой, с современными композиторами, которых не только я, как человек мало подготовленный, но и более эрудированные специалисты плохо понимают. В свое время мне был не очень понятен даже Прокофьев. Один раз в исполнении Клиберна я услышал третий фортепианный концерт, который, вероятно, слушал и раньше, но вдруг я его почувствовал. Правда, сравнения с музыкой не вполне корректны. Потому что мы не можем говорить о смысловом содержании музыки (за исключением музыки программной), о сюжетности музыкального произведения. Сегодня нет Моцарта, нет Бетховена, есть современные композиторы – Шнитке, Канчели, Веберн, которого я не только не понимаю, но и слушать не могу, мне кажется это атональным, дисгармоничным. Но это существует, и нужно готовить себя к его восприятию.

Новое поколение эрудированных людей создает новые принципы, новые эстетические категории. Например, новый балет. Я его не воспринимаю. Но я не могу себя ставить в пример, мне почти девяносто лет, и я по долгу своего возраста должен не любить все новое и не понимать. Эта современная музыка, современный балет, современное анимационное кино будут жить. Но таких фильмов, как «Улица крокодилов», очень мало, и они, в общем, не делают погоды. Я думаю, они больше нужны нам, профессионалам, чтобы мы не дремали, чтоб мы чувствовали, что есть еще в закромах этого удивительного искусства огромные запасы выразительных средств, которые интересно было бы самому попробовать в разных комбинациях. Иногда просто ради эксперимента, а иногда – во имя выражения своих социальных или нравственных идиллий. Поэтому я допускаю, что Шванкмайер, который также очень сложен, и остальные – они никак не пижоны. Это люди, глубоко проникающие в смысловое богатство анимации, ищущие свои способы выражения идей. И я отношусь к ним и к их фильмам с большим уважением. Тем более что, повторяю – они мне нравятся! Вот то, чего я объяснить никак не могу. Мне нравится «Молоко», хотя не понимаю его содержания. Этот фильм нравится мне в его составных частях, но я не могу сложить эту мозаику

в нечто, поддающееся описанию или сюжетному осознанию. Вот так же мне нравится Шнитке. Он мне не сразу понравился. Он понравился мне, когда я увидел и услышал фильм Хржановского по басням Крылова, в котором звучит музыка Шнитке, очень резкая, поначалу режущая ухо, атональная. Потом, уже после того, как я услышал эту музыку, даже успел забыть про нее, вдруг какие-то звуковые комбинации возродились в голове. Значит, они где-то осели и при благоприятных обстоятельствах сами о себе напомнили.

Что именно мне нравится в этих фильмах? Цвет, звук, изображение, движение... В том-то и дело, что я не могу ответить на этот вопрос. И в этом ценность! Думаю, ценность произведения в том, что вы не можете сразу разложить его по буквам, по словам, по полочкам и объяснить: вот это – так, так и так. Ценность произведения в том, что оно находит отзвук в тайниках моей души, в которой, может быть, я сам не разобрался. Я, например, не сразу оценил, да и сейчас, наверное, не целиком понимаю живопись Миро, долгое время мне был не очень понятен Ван Гог. Сейчас я все это знаю, с наслаждением смотрю на него. Если я иду в Музей имени Пушкина, я чаще всего иду на Ван Гога. Просто еще раз испытать этот катарсис. Вы можете объяснить состояние вашей души в момент катарсиса? Нет. Это нечто нерациональное, это нечто – трудно даже сказать – подсознательное, чувственное. Так мне может нравиться какое-нибудь животное или пейзаж. А почему он мне должен нравиться? – не знаю. Ну, с пейзажем еще можно объяснить – это покой, внутренняя гармония, это какое-то озарение, чувство соприкосновения с природой. Но тоже ведь не всегда. В том-то и дело, что это труднообъяснимо. Вообще, я считаю, – конечно, это чисто субъективно, – что фильмы, которые мне больше всего нравятся, скажем, «Отец и дочь» Дюдока, потому так мне дороги, что я не в состоянии их объяснить. Конечно, теперь, когда я посмотрел его шесть или восемь раз, я могу сказать – мне нравится композиция такого-то кадра, мне нравится ритм, мне нравится даже банальность музыкального сопровождения. Мне все нравится! Но все эти элементы не существуют по отдельности. Необъяснимая магия этого фильма возникает при сложении этих качеств. Они образуют ту гармонию ощущений, которая, в свою очередь, рождает гармонию в моей душе.

Мы говорим о способах «чтения» анимационных фильмов, но еще более загадочен процесс рождения подобных произведений. Ведь кто-то же все это придумывает, осуществляет, создает собственными руками.

И этот кто-то – не один человек, а группа единомышленников. Не с неба же создателям фильма «Отец и дочь» свалились эти композиции, в которых мы видим необыкновенное спокойствие и грусть одновременно, которыми наполнен один лишь пейзаж. Один пейзаж выражает чувства. В фильме абсолютно ничего не происходит – никто никого не убивает, не догоняет, даже не целуются. На велосипеде катается девочка. Ничего абсолютно не делает. Люди ездят на велосипедах туда и обратно. Только в начале, в самой завязке мы узнаем, что отец простился со своей дочерью, помахал ей рукой и ушел. А она осталась его ждать. На протяжении всего фильма она подъезжает к месту, возле которого они попрощались, и смотрит в даль. Как он это придумал? Как он овладел моей душой?

Для меня загадкой является не только этот фильм. Для меня загадка – творческий процесс созидания этого фильма и, в конечном итоге, сам художник, который это осуществил. Для меня загадка – Игорь Ковалев, который сам по себе – он у меня учился – обыкновенный, ординарный молодой человек, не блещущий, кстати, эрудицией. Не как Юрий Норштейн, который может блоками вам продекламировать Гейне или японские танки. Нет, самый заурядный, даже несколько смущающийся. Он и сейчас такой. Вот буквально на днях я с ним говорил по телефону. Как ему Бог вложил это в душу? От кого он этого всего набрался? А набраться нужно обязательно. Изобрести на голом месте ничего невозможно. Художник «складывается» из впечатлений сотен разных людей, из прочитанных книг, увиденных фильмов, пережитых событий собственной жизни. Наверняка, в том же Ковалеве есть и частица меня, может, и мои фильмы сыграли свою роль, те же «Каникулы Бонифация»...

Наверняка это художественное начало было и во мне. Потому что я же все-таки придумал «Топтыжку». Сделал неплохой фильм, который, на мой взгляд, может вызывать определенные эмоции не только у детей, но и у взрослых.

Мне хочется восстановить то состояние божественной приподнятости, в котором художника посещают подобные озарения, мысли, приемы. (Наверное, оно было и у меня, но уже так давно.) Так что теперь предмет моих исследований, если можно так выразиться, то, что я хотел бы все-таки зафиксировать в своей книге, – это личность художника. Обратиться к личности художника, проследить процесс зарождения идеи от ее «утробного» периода через постепенное формирование к воплощению – вот что очень интересно.

Я беседовал с Юрием Норштейном во время его работы над «Сказкой сказок», хотя, конечно, он не рассказывал, как ему приходили в голову идеи. Самое интересное, о чем он говорил, не в картине. В картине – лишь олицетворение этих мыслей. Мне представляется, что фильм строится на опорных балках, как элементы зданий. Потом эти балки убираются. Здание уже построено – балки не нужны. Так и фильм (я говорю о серьезных произведениях) опирается на какие-то, может, даже посторонние тезисы. Так родилась сюжетная идея «Икара». Опорной балкой был сам миф о том, что Икар, сын Дедала, захотел приблизиться к солнцу, и солнце его за это наказало. Я взял в качестве опорной балки этот миф, а потом стал выстраивать здание по совершенно другой системе. Я мог убрать эти балки – и не солнце погубило Икара, его погубили умники – люди, которые знали, что можно и чего нельзя. Одновременно они помогли ему погибнуть, а он помог им стать мудрецами. Вот этот парадокс, который я осознал, честно вам скажу, только когда фильм уже был сделан – что без Икара, без его маниакальной страсти, без идиотского стремления к полету, к которому он был совершенно не приспособлен, мудрецы не стали бы мудрецами. Икар вразумил их и помог породить мудрость типа «тише едешь, дальше будешь», «не в свои сани не садись». Вот этот парадокс, который родился вместе с фильмом, а балкой, опорой был миф.

Я еще не знаю, как исследовать этот процесс. Возможно, мы займемся анализом фильмов и позволим себе, как это говорят, восстановить процесс ретроспективно. Меня даже интересует не столько факт рождения отдельного фильма, сколько наличие в душе и в сознании какого-то эмбриона, какого-то заряда энергии, фантазии и жажды самовыражения. Страсти, которая позволяет художнику впитывать в себя явления, процеживать через свое сознание, оставляя там не само явление, а урок от него. Вот это и есть процесс творчества.

В связи с этим я вспоминаю о Болдинской осени Пушкина. Конечно, рядом с Пушкиным трудно кого-либо ставить, но маленьких Пушкиных было много и среди аниматоров. При этом я сам понимаю смехотворность моего намерения. Это опять сальериевская страсть препарировать воображение. Препарировать то, что находится за пределами сознания, – творческий порыв. Разъять музыку, как труп. Но ничего уж не поделаешь, таков я есть. Возможно, это меня подведет. Но то, что я говорил, мне бы хотелось оформить в виде последней главы книги. Если получится…

Или есть другой способ. Я беру «Рождество» Алдашина, начинаю его разбирать и предполагать, что, может быть, к этому он пришел потому-то и потому-то. И ошибаться, конечно. Неважно, угадал я или нет, как у него родился стиль и способ изложения «Рождества», которое я до сих пор считаю лучшим его фильмом. Важно другое. Чтобы читателю – а эта книга предназначена все-таки для аниматоров – это помогло в процессе рождения его идеи. Чтоб ему это принесло пользу. Ведь я не для развлечения пишу эту книгу и не для себя самого. Единственная цель – на опыте моей собственной работы, биографии и фильмов помочь начинающим, молодым режиссерам построить профессию так, как они ее понимают.

37

О петухе, жемчужных зернах и прочем

(разговор с кинокритиком)

Он сидел в глубоком кресле и, похлопывая по колену свернутой в трубочку рукописью, ласково глядел на меня сквозь облачко табачного дыма.

– Не обижайтесь, голубчик, но вы чем-то напоминаете мне петуха из крыловской басни. С той лишь разницей, что у Крылова:

Навозну кучу разрывая,
Петух нашел жемчужное зерно…

– А вы, наоборот, стоите буквально на куче жемчуга и находите…

Выдержав паузу, критик откинулся на спинку кресла и блеснул очками.

– Улавливаете мою мысль?

Я улавливал, но спорить не стал. За спиной критика отсвечивали золотым тиснением корешки книг: наверху классики, пониже современные мыслители, в самом низу справочники, словари, лексиконы. Вся человеческая мудрость была аккуратно рассортирована и определена по местам. Это внушало уважение.

– Посудите сами, – продолжал критик, – вам во владение дан некий феномен, о котором другие искусства и помышлять не смеют.

Он выпустил струйку дыма и стал пристально разглядывать тающие разводы, словно в них и скрывался этот феномен.

– Оживший рисунок. Вы только вдумайтесь в сочетание этих двух слов, столь противоположных, я бы даже сказал, – столь враждебных друг другу.

Критик постепенно воодушевлялся. Он вскочил и стал шагать из угла в угол.

– Что может быть статичнее рисунка? Легче пошевелить скалу, чем линию, нарисованную на бумаге. Вы можете ее стереть, порвать, но сдвинуть с места – никогда! И вот, силой искусства, имя которому муль-ти-пли-кация, этот рисунок вдруг обретает новую форму существования. Любой, самый фантастический сюжет подвластен вашему карандашу, ничто не ограничивает вас, кроме собственного воображения!

Он остановился, чтобы раскурить потухшую трубку, и я подумал: сейчас он скажет про фонарный столб.

– Вы можете оживить абсолютно все – вот эту пепельницу, стул, радиатор парового отопления, фонарный столб, наконец!.. Боже, какой простор для художника!! – воскликнул критик и рухнул в кресло.

Воспользовавшись паузой, я хотел напомнить о своем сценарии, которым он так небрежно помахивал в начале разговора. Угадав мои мысли, он схватил со стола рукопись.

– А что делаете вы? Забираетесь в психологические дебри, показываете мне какого-то Иван-Иваныча с его душевными муками, разыгрываете житейские драмы. Дорогой мой, поверьте: любой заурядный актер в любом захудалом театре сделает это лучше вас!

Он наклонился ко мне и заговорил проникновенно и доверительно.

– Ну, скажите мне, Бога ради, – я ведь не специалист в вашей области и сужу, как простой зритель, – зачем ВАМ (он произнес это «вам» так, что я невольно вспомнил слова царя Додона, обращенные к Скопцу: «и зачем ТЕБЕ девица»), зачем вам все эти философизмы, все эти драмы? Ваша стихия – юмор, сказка, полет мечты. Почему вы лишаете свое искусство чуда, сознательно прячете от нас перо Жар-птицы?

Я попытался возразить, но он и тут упредил меня:

– Не спорю, в мультипликации все возможно. Можно и «Гамлета» показать, пожалуйста. Особенно тень отца – роскошно получится!

Он коротко хохотнул, но тут же снял улыбку.

– Только нужно ли? – вот в чем вопрос. Нет, как хотите, а я гамлетовские страсти предпочитаю видеть на сцене или в художественном фильме, там это, по крайней мере, достовернее выглядит... Проблемы? – помилуйте, кто же возражает против проблем? Но вы подайте мне их живо

и легко; заставьте меня удивиться и я скажу: да, это мультипликация! Не забывайте, что вы аниматор (он многозначительно поднял палец), в музыке это значит «весело, оживленно».

– Подумать только, – критик горестно всплеснул руками, – иметь такие возможности и не знать, что с ними делать! Вот уж поистине "embarras de richesses", как говорят французы. Трудность от изобилия.

Я молчал. Действительно «амбара». Но мой собеседник, видимо, решил добить меня окончательно своей эрудицией:

– Кстати, кто придумал вам такое название: «мультипликатор». Знаете, хотя бы, что означает это слово?

Он протянул руку к нижней полке. Не оборачиваясь, безошибочно достал нужный том энциклопедии и так же быстро нашел нужную страницу.

– «Мультипликатор – прибор для конденсации пара»... Или вот, еще лучше: «механическое устройство для размножения фотокопий». С чем вас и поздравляю!

Критик торжествующе захлопнул книгу и водворил ее на место. Аудиенцию можно было считать законченной.

– За петуха не обижайтесь, – говорил он, провожая меня до двери, – поверьте, я вам добра желаю. Признаюсь, я с большой симпатией отношусь к этим, как их называют, «мультикам»... Ну-ну, только не делайте такое лицо, ведь любя называют!

На прощание он крепко пожал мне руку.

38

Мысли врозь

• О РЕАКЦИИ. Именно реакция (а не движение, как утверждали классики диамата) есть способ существования материи – существования в прямом смысле слова, т.к. без способности реагировать ни один организм не сможет адаптироваться к окружающим условиям жизни. Само движение служит лишь внешним проявлением этой реакции.

Выражение характера (что и составляет суть актерской игры) определяется тем, как тот или иной объект реагирует на внешнюю среду. Это

относится не только к живым существам, но и к любому предмету. Например, резиновый мяч, ударившись о землю, отскакивает – в данной реакции выражаются свойства его характера: мягкость и эластичность.

Поразительно, как я умею запутать и заболтать самые простые вещи, вымучивая каждую запятую и в итоге забывая о том, что хотел сказать. Так же я замучивал свои рисунки, когда учился в худ. институте. Если моя книга завалится, то именно по этой причине.

• О ДОСТОВЕРНОСТИ ВЫМЫСЛА. Стендаль говорил: всякое произведение есть вымысел; но вымысел становится убедительным, если он *достоверен в подробностях.* (Цитирую не дословно.) Речь шла о литературе, но в той же мере это относится к анимации.

У Диснея в «Пиноккио» есть такая сцена. Сверчок Джимини открывает гигантскую (по сравнению с ним) книгу и начинает с пафосом читать ее вслух. При перелистывании тугие страницы упрямо норовят перевернуться обратно, что сбивает его с торжественного тона. Сверчок на секунду обрывает декламацию, прижимает подсвечником прочитанные листы и снова принимается за чтение. Вот эта, как будто случайно вкравшаяся деталь сразу придает убедительность всему происходящему.

Другой пример – из «Сказки сказок» Юрия Норштейна. Серенький Волчок незаметно выкрадывает у Поэта листок с только что написанным стихотворением и убегает в лес. Пока он бежит, свернутый в трубочку листок превращается в младенца, который начинает истошно орать. Пеленки, в которые он обернут, разматываются, запутывая самого Волчка. И тут одна бытовая подробность: Волчок, поддерживая ребенка коленом, пытается на ходу запеленать его и при этом неловко прыгает на одной ноге. Точно разыгранная деталь, которую Юра рассчитал заранее (он рассказывал мне о ней задолго до съемок), как бы приземляет невероятное событие, сообщая ему неоспоримую достоверность. И вы начинаете верить, будто рукопись действительно может превратиться в живого младенца.

Таких примеров в «Сказке сказок» множество. Можно сказать, что вся эта фантастическая картина соткана из достоверных подробностей. Никто еще так не сыграл снег и дождь, горящую свечу или тлеющий костер, как это сделал Норштейн в своем фильме.

Вот почему так режет глаз небрежность к деталям во многих наших мультфильмах, особенно в детских. Если режиссер не убедителен в мелочах, никто не поверит ему в главном.

Это я написал несколько лет назад. А сейчас приведу в опровержение обратный пример. В фильме «Большой вальс» есть сцена, где Штраус, собрав музыкантов-любителей, дает концерт в кафе. С первого звука обнаруживается явный обман: не могли самоучки сыграть так виртуозно. Тем не менее этому веришь. Значит, кроме достоверности факта есть достоверность чувств, или что-то еще, о чем я пока не думал. Секрет, наверно, в пушкинских словах: «истинность страстей в предполагаемых (Станиславский уточнил: *в предлагаемых*) обстоятельствах».

• В эстетическом плане между словами «претворяться» и «притворяться» есть семантическое родство. Когда актер претворяет себя в задуманном образе, он, по сути, притворяется им. Попробую восстановить текст, затерявшийся у меня где-то в бесчисленных файлах.

Образно говоря, если в спектакле «Синяя птица» актер изображает собой человека, который притворяется молоком, то в мультфильме аниматор изображает молоко, которое притворяется человеком.

(Или: если в спектакле актер играет человека, похожего на молоко, то в мультфильме аниматор играет молоко, похожее на человека)...

Звучит заумно, но мысль показалась мне интересной, пока я записывал ее. А может быть, я опять соблазнился красивостью?

• Возвращаюсь к тезису о том, что «аниматор играет молоко, которое притворяется человеком». Можно ли характеризовать актерскую игру, как притворство? На мой взгляд, можно. Перевоплощение, по сути своей, есть притворство в художественных целях. Сегодня я играю Ричарда Третьего и притворяюсь злодеем; завтра – Тартюфа, и притворяюсь лицемером.

У аниматора более многоступенчатая форма перевоплощения, чем у театрального актера: он «одушевляет» свои персонажи, в том числе предметы, через присущие им физические качества (например, через эластичность резинового мяча), при этом наделяя каждого соответствующим человеческим характером.

• За время своей работы художником-аниматором (в общей сложности около двадцати лет) я сыграл в ста трех фильмах больше двухсот ролей. Почему количество ролей превысило число самих фильмов? Потому, что аниматор исполняет в мультфильме не одну роль, а играет за всех, кто действует в данной сцене. В фильме «Петя и Красная шапочка» я играл Петю, Красную шапочку, Бабушку, Волка, а вдобавок еще и охотников.

Правда, не целиком, а лишь в заданных мне эпизодах; в остальных эпизодах эти же роли исполняли уже другие аниматоры. Единственный раз, когда я сыграл всю роль от начала и до конца, была роль Оле-Лукойе в фильме Атаманова «Снежная королева».

Это очень сложная задача – играть нескольким актерам одну роль в одном и том же фильме, притом сохраняя единство образа. Можно ли представить себе театр, где в одном спектакле роль Гамлета исполняли бы пять человек? А у нас это не только возможно, но вполне нормально.

• Начинаю сомневаться в главном своем тезисе, что мастерство аниматора держится на знании биомеханики движения.

Просмотрел поздние фильмы Диснея, сделанные уже без него – «Квазимодо», «Покахонтас», «Король Лев» и др. Техника игры отличная, жесты и мимика выразительны, пластика движения не хуже, чем в «Бэмби», о спецэффектах и говорить нечего. И все же остается впечатление муляжа: все как живое, но не живет. Без Диснея нет души.

Но дело даже не в этом. Многие мультфильмы (в том числе и моих учеников) по меркам классической анимации сделаны примитивно, порой просто неграмотно, с грубым нарушением законов биомеханики. А смотрятся отлично и трогают душу не меньше, чем иные классические фильмы. Например, «Подружка» Елены Гаврилко – картина нарочито угловатая, словно вырубленная топором, но в то же время необычайно лиричная и тонкая в передаче характеров. Значит, «интересность» фильма не только в добросовестной разработке движения и грамотном построении сюжета, а еще в чем-то другом. В чем именно – пока не уяснил...

• Трагедия, – если можно так назвать мои взаимоотношения с книгой – в том, что я не просто пишу ее каждый раз заново, – я каждый раз начинаю другую книгу. У меня уже шесть таких начал, а как их собрать вместе – ума не приложу. Это скорее очерки, а никакая не книга. Что, если мне так и назвать: «Очерки об анимации»? Но скучно писать очерки о таком неожиданном и капризном искусстве. А читать будет, наверняка, еще скучнее...

• Пока я пишу эту злосчастную книгу, мои взгляды на работу аниматора меняются. До последнего времени, следуя за Джоном Халасом, который был и остался для меня нерушимым авторитетом, я считал, что аниматор – *специалист по движению*. Теперь я считаю, что аниматор (как актер) – *специалист по реакции*.

Задача одушевителя – показать, как персонаж (или любой иной предмет) реагирует в предлагаемых обстоятельствах на окружающий мир.

Реакция бывает *пассивной* и *активной*. К первой относится реакция *инертных тел* на воздействие внешних сил, например, – на толчок, торможение, гравитацию и т.д.

Вторая, *активная* форма, есть результат *внутренней рефлексии* – физического и эмоционального напряжения, идущего от самого объекта.

Чем сложнее организм, тем многообразнее его рефлекторная система. У амебы испуг (реакция на опасность) выразится в одноактном действии: она отпрянет от источника раздражения. У человека с нормальной психикой та же реакция проходит через ряд последовательных стадий:

1 – защитный рефлекс (сожмется, зажмурит глаза)

2 – ориентация (вытянется, осмотрится вокруг)

3 – оценка ситуации (остановит внимание на источнике раздражения)

4 – принятие решения (изготавливается к ответному действию)

5 – ответное действие (бегство или, наоборот, встречная атака). В данном случае ответное действие тоже следует рассматривать, как часть реакции.

Основное отличие «классической» анимации от т.н. «лимитированной» состоит как раз в том, что она располагает гораздо более широким спектром рефлексов.

Случайно во время занятий со студентами в голову залетела мыслишка. Попробую ее зафиксировать:

• Чехов сказал: «если в первом акте висит ружье, в четвертом оно должно выстрелить». Фразу можно перевернуть так: «чтобы ружье выстрелило в четвертом акте, нужно повесить его в первом». Это я об «Anticipation» (предвосхищение).

• Считается, что хороший фильм тот, который легко рассказать. Это не всегда так, Нельзя рассказать «Отец и дочь», «Улицу крокодилов», «Quest». Нельзя рассказать «Сказку сказок», «Нюркину баню». То есть пересказать содержание можно. Но это будет протокольная запись событий, не дающая никакого представления о самих фильмах, Потому что главное в них не что, а *как*. Та странность, на которой держится всякий хороший фильм.

У Толстого «все семьи счастливы одинаково, каждая несчастна по-своему». Про мультфильмы можно сказать наоборот: все плохие фильмы неинтересны одинаково, каждый хороший интересен по-своему.

Еще одна перевернутая мудрость: «Мыслю – значит ошибаюсь».

Эта страсть к афоризмам погубит мою книгу.

• Старый библейский спор: что первично?

Одни утверждают:: «В начале было слово».

У Гете в «Фаусте» говорится: «В начале было дело».

По третьей версии: «В начале была мысль».

Как аниматор, я скажу: *в начале было чувство*. Импульсом к любому действию служит эмоция – мы ощущаем что-то, затем осознаем и оформляем это в слово, после чего тело выполняет поданную команду. Так говорил Уолт Дисней еще в 30-х годах, когда открывал курсы для переподготовки аниматоров. Значит, одушевляя персонаж, мы прежде всего должны думать о его ощущениях. Арт Бэббит, один из «последних могикан» диснеевской студии, советовал начинать движение персонажа с его глаз: сперва поворачиваются глаза, затем голова, а вслед за ней тело. Получается такая последовательность: чувство-мысль-слово-дело.

• Очень интересно в диснеевских фильмах разыгрывается эффект запоздалой реакция, когда у персонажа интервал от увиденного до осознанного нарочито затягивается.

В фильме «Пиноккио» два мошенника, Лис и Кот, встречают на улице Пиноккио. «Деревянный мальчик», – небрежно замечает Лис. Лишь спустя какое-то время до него доходит значение увиденного. Он резко оборачивается назад и повторяет совсем другим тоном: «Деревянный мальчик!!!» Эффект подготовлен тем, что до этого у них шел разговор о кукольном театре.

Такой прием запоздалой реакции широко используется и в игровых фильмах, но в анимации он может быть самодовлеющим элементом и выражаться в нарушении всех физических законов. Например, пес Плуто, увлеченный погоней, добегает до края обрыва и дальше мчится по воздуху. Только обнаружив, что под ним пустота, он пугается и проваливается в пропасть.

• АТТРАКЦИОН. На занятиях я стараюсь привить студентам умение разбивать действие фильма на эпизоды и определять в каждом из них притягательный момент. Я назвал это «Монтаж аттракционов». Термин

позаимствован из теоретических работ Эйзенштейна и Юткевича, но я придаю ему более утилитарное значение, рассматривая аттракцион как прием, с помощью которого привлекается внимание зрителей. ("Attraction" как раз и означает «притяжение», «привлечение».)

У Диснея в «Белоснежке» каждый эпизод являет собой вполне законченный музыкальный аттракцион (встреча Принца и Белоснежки, бегство Белоснежки, уборка в хижине гномов, алмазная шахта и т.д.).

• Решимость моя выдавать сто слов за вечер сильно поубавилась (хотя что это в сравнении с двумя тысячами слов, которые ежедневно писал Хемингуэй!). Тема, начатая вчера, не находит продолжения – не могу вспомнить, что меня так зацепило в ней.

Да! Теперь вспомнил. Я как раз хотел сказать об этой «зацепке». Во время работы над фильмом вы будете неоднократно попадать в тупик, отвлекаться на мелочи, сомневаться в правильности выбранного вами хода. И при этом рискуете упустить самое главное. В такие тяжелые минуты нужно спросить себя: а что меня так привлекло в этом сюжете? Что побудило взяться за него, т.е. с чего все началось? Это очень важно – не утратить в своей памяти волнение, которое вы испытали в момент зарождения идеи. И поверять сделанное вами с первым ощущением – оно поможет вам сохранять главный нерв повествования и определять, на чем держать зрительское внимание в каждом эпизоде.

• Нашел у себя в ящиках записи двадцатилетней давности. Некоторые показались мне интересными; чтобы они не пропали, решил перенести сюда.

МАСТЕРСТВО – *это умение выбрать наилучший инструмент для выражения идеи и свободное владение данным инструментом.*

Как отнести это к анимации?

В игровом кино или в театре десять режиссеров поставят десять совершенно разных «Макбетов», но инструмент для игры у всех будет один – живой актер, человек. В данном случае объект изображения (персонаж) и субъект (исполнитель роли) идентичны.

В мультфильме инструментарий практически безграничен. «Макбета» можно сыграть с помощью носового платка, пластилина, цветных мелков и т.д. Кэролайн Лиф, режиссер из Канады, для своего фильма «Петя и Волк» (по Прокофьеву) использовала черный порошок, из которого с помощью пальцев слагала каждую фазу. Кажется, одна из первых

она нашла средство, дающее максимальную трансформацию. При этом важно, что Кэролайн прекрасно владеет техникой порошка. Вот что я называю мастерством.

Еще более яркий пример – фильм Норштейна «Шинель». Ни один актер, в том числе Михаил Чехов, не сыграл так Акакия Башмачкина, как это сделал Норштейн при помощи кусочков бумаги и целлулоида.

(Дальше сказать о компьютере – этот универсальный инструмент свалился на художников, но лишь немногие из них сумели им разумно воспользоваться.)

• ОБ УСЛОВНОСТИ. Противопоставлять условность реализму – элементарное невежество. Для меня условность – это *условия (или правила) игры*, на которых я веду диалог со зрителем.

Важно при этом, чтобы:

– условия не были самоцелью, а служили наилучшему выражению идеи;

– художник сам соблюдал эти условия во всех компонентах – изобразительной стилистике, стиле игры и форме повествования;

– зритель был подготовлен к восприятию предложенной художником знаковой системы.

Для непосвященного зрителя театр Кабуки – не более чем экзотическое зрелище. Между тем у зрителей, понимающих язык этого театра, такой спектакль вызывает глубокое сопереживание – они воспринимает данную условность как реальность. Так болельщики, знающие правила игры в крикет, будут страстно реагировать на все перипетии борьбы, между тем несведущие зрители останутся к матчу равнодушными.

Дети воспринимают условность лучше, чем взрослые: они обладают большей фантазией и сами свободно моделируют игровые ситуации. Поэтому они так любят мультфильмы.

• ОБРАЗ ИДЕИ. Вообще-то это тавтология: «идея» по-гречески как раз и означает «образ». Но в данном случае я рассматриваю образ и образность как одну из составляющих общего понятия идеи.

В мультфильме братьев Лауенштейн «Баланс» показана толпа, в которой все боятся и ненавидят друг друга, но вынуждены держаться вместе, ибо судьба каждого из них зависит от поведения остальных. Ситуация не нова, она отражалась уже во многих произведениях, но здесь авторы

нашли свое пластическое решение: они поместили этих людей на платформе, парящей в пустоте. Достаточно кому-то из них приблизиться к краю платформы, как та начинает угрожающе крениться набок, заставляя остальных бежать к противоположному краю, чтобы не соскользнуть в пропасть. Так через метафору раскрывается идея о неустойчивости нашего мир. Образность идеи отражена и в игре, и в самой внешности персонажей этого фильма: узкие фигуры в стиле Джакометти передвигаются по платформе подобно сомнамбулам.

39

Записи разных лет

1. У. Дисней, приступая к работе над полнометражным фильмом («Белоснежка»), организует курсы повышения мастерства аниматоров. В письме к Грэхему (преподавателю) указывает:

«...Многие не понимают истинных причин движения. Почему движется, какие силы скрыты за движением? Было бы хорошо провести занятия на эту тему, используя конкретные примеры, схем и анализов.

Движущей силой любого действия является личность, склад характера, настроение – или все вместе. Ведущим началом служит эмоция: мы сперва думаем о чем-то, потом тело выполняет это.

Можно использовать массу примеров для анализа, чтобы расшевелить фантазию учащихся, и тогда они подойдут к одушевлению не как ремесленники, а творчески».

Говоря о качествах, необходимых аниматору:

«Первое – владение рисунком; затем способность видеть движение и передавать его в рисунке, понимать механизм движения. Отсюда мы перейдем к умению окарикатуривать действие, гиперболизировать его комические стороны, создавать таким образом у зрителя эффект ожидания...

Важно также, чтобы аниматор изучал ощущения и понимал, какие силы за ними стоят – только так он сумеет сам моделировать чувства. Наряду с этим он должен понимать природу комического, причины, по который те или иные вещи вызывают смех...»

(написано ок. 1933–1934 гг.)

2. Фред Минц* на открытии фестиваля в Нью-Йорке (1975):

«...Несмотря на многообразие нынешней анимации, она все еще похожа на женщину, которая надела свое лучшее платье, но не знает, куда пойти...

...Мы надеемся, что в следующие годы анимацию станут прославлять за будущее с таким же восхищением, как за ее прошлое»...

3. Мак-Ларен:

«...Анимация – это не искусство движущегося рисунка, а искусство движения, которое нарисовано... То, что происходит между кадрами, важнее того, что есть в самом кадре.

Следовательно, анимация есть искусство манипулирования невидимыми промежуточными состояниями, находящимся между кадрами»...

4. Ю. Лотман об анимации:

«Анимация испытывает одновременно центробежные и центростремительные силы. Она расширяется, становится все более многообразной, но при этом ищет свою ось – тот феномен, который отличает ее от всех других искусств». (цитирую неточно).

5. Эйзенштейн говорит об искусстве так: искусство есть разъятие живой цельной материи на отдельные компоненты с тем, чтобы из них организовать новую цельность.

К анимации это относится вдвойне: мы сами создаем эти компоненты.

6. Коклен: *«Хорошая дикция – вежливость актера».* Профессионализм – вежливость режиссера! Что такое профессионализм в режиссуре?

7. К попыткам найти формулу анимации:

...Трудность еще и в том, что анимация развивается быстрее нашего представления о ней. То, что вчера казалось истиной, сегодня вызывает сомнения. Похоже на парадокс Зенона: «Ахиллес никогда не догонит черепаху». По этому же поводу слова К. Лоренца: *«Я хотел бы умереть пять лет назад, когда в физике все было так ясно».* В самом деле: лет тридцать назад я знал об анимации гораздо больше, чем сейчас. И говорил о ней более уверенно.

---

*Директор фестиваля.

8. Редович (редактор рижской мультстудии), ругая наши фильмы, сравнивал их с салазками, плавно катящимися с горки: путь их неизбежен и легко угадываем.

И все же хороший сюжет тем хорош, что в нем есть разность уровней (разность потенциалов). Мне он представляется в виде горной речки – с перепадами от истока до устья. Где-то бурлит, где-то останавливается, но в конце – выходит на широкую воду. Есть изначальная энергия.

9. Фотогеничность – наличие внешних данных, благоприятных для воспроизведения на фотоснимке, киноэкране.

Правомерно понятие «мультигеничность» – наличие в идее, сюжете данных, благоприятных для выражения средствами анимации. Но каких данных? Стоило бы разобраться, ведь столько раз накалываемся на сюжетах вроде бы выигрышных, а начнешь работать – не поддаются.

10. Лотман: может ли критик руководить практическим процессом? Нет, но объяснить может. Теория для того, чтобы сформулировать общественное ожидание...

Сформулировать или сформировать? – разница большая. Если сформулировать нынешние общественные ожидания, то анимация останется на уровне «Чип-н-Дейла».

Возвращаясь к теме «мультигеничности». Сложились устойчивые трафареты понятия специфики анимации. Вот некоторые из них:

1) Делать то, что невозможно в игровом кино. Напр., звери разговаривают (антропоморфизм).

2) Чтобы было весело («анимато» – «оживленно» в муз.).

3) Абстрактный романтизм типа «Он», «Она» и нечто.

4) Всякого рода превращения. Метаморфозы.

5) Уже в последнее время: сопоставление несопоставимых вещей. Избегать понятности! («Но мессэдж» – никакого послания.)

Есть абсолютно твердые трафареты сюжетов для сериалов, но о них отдельно.

11. Формула анимации, записанная в Уставе АСИФА:

"...Au sens contemporain du terme, l'animation consiste a creer 1'illusion du mouvement par des images successives, enregistrees image par image, queis soient les materiaux et les moyens techniques utilises".

Перевод: «В современном понимании анимация состоит в создании иллюзии движения путем последовательной съемки изображений – кадр за кадром – с использованием любых материалов и технических средств».

Английская версия (Халас?) аналогична, но в конце добавлено: «...кроме методов, применяемых в игровом фильме».

"The art of animation is the creation of moving images through the manipulation of all varietties of techniques apart from live action methods".

Zagreb, June 1980

Моя формула:

Анимация есть кинематографическое действие, созданное методом покадровой съемки.

Это только технологическая характеристика, к тому же не на сто процентов верна: мультфильмы можно, делать и минуя съемочный процесс. Так и называется – «Бескамерная анимация».

12. Одна из попыток дать эстетической определение специфики анимации: *невероятность факта и достоверность чувств.*

Повторяет высказывание Стендаля, что всякое художественное произведение есть вымысел, но читатель верит ему, если убедительны подробности.

Лучше всего сказал Пушкин:

истинность страстей в предполагаемых обстоятельствах.

13. У Лотмана тяга к афоризмам: *«...Мультипликация – искусство, которое изображает искусство».*

14. Предпосылки успеха.

Акад. Будкер: «*Планировать открытия нельзя, но можно создать «выигрышную ситуацию»*. В этом задача руководителя».

В чем может состоять выигрышная ситуация у нас?

– Подбор людей. В коллективе обязательно несколько ярких, беспокойных личностей – «пассионарии».

– Продуманная стратегия (четкие репертуарные концепции, строгие художественные критерии при общей доброжелательности и поддержке всякого успеха).

– Комфортность труда – не только культура производства, но и культура взаимоотношений. Атмосфера.

– Профессионализм во всем.

15. Мастерство – это умение выбрать наилучший инструмент для выражения идей и свободное владение этим инструментом. Не могу себе представить «Шинель» в какой-либо иной технике, чем та, которую применил Норштейн. Но гениальность «Шинели» еще и в том, что Норштейн виртуозно владеет этой техникой.

16. Из Геродота.

Говоря о лидийском царе Гигесе: *«...Впрочем, за свое тридцативосьмилетнее царствование Гигес не совершил ничего великого...»*

Гигес создал могущественное независимое государство, лидийцы сосредоточили в своих руках всю торговлю в Передней Азии. Но дело в том, что Гигес не провел ни одной крупной войны, значит, «не совершил ничего великого».

17. В чем главное отличие анимации от натурного кино? Во время съемки натурного (игрового, документального) фильма движение *расчленяется* на отдельные неподвижные состояния (кинокадрики). При съемке мультфильма наоборот: движение *собирается* из отдельных неподвижных состояний – рисованных фаз или положений куклы. Покадровая съемка.

18. Одно из преимуществ слова: оно может оперировать понятием «нет».

Некрасов: «НЕ ветер бушует над бором»...

Цветаева: «Мне нравится, что вы больны НЕ мной» и дальше: «за наше НЕгулянье под луной, за солнце НЕ у нас над головами».

Пушкин: «БЕЗ божества, БЕЗ вдохновенья» и т.д.

В изображении это показать невозможно. Знак отрицания через утверждение, отсутствия – через присутствие. Например, «Не курить»: горящая папироса, перечеркнутая крестом.

Зато у изображения множество преимуществ перед словом. Мы их слабо используем и часто влезаем в сферу «нет», где терпим проигрыш или тужимся через меру.

19. Уже лет тридцать я начинаю писать книгу об анимации. Именно начинаю, т.к. каждый раз пишу заново. Еще ни разу не довел хоть одну главу до конца. Причем обычно застреваю уже на предисловии. У меня бесчисленное количество вступлений, введений, предисловий. Это болезнь, очевидно наследственная, от отца.

Беда моя в том, что я пытаюсь выстроить материал в стройной последовательности, а это не получается. Мысли мои похожи на беспорядочную толпу, все несутся, толкая друг друга и улетучиваясь. Я, не успевая за ними, тоже начинаю бегать – и в это время действительно что-то интересное приходит в голову, складывается в разумные фразы; а когда сажусь писать, снова все смешивается в кучу. Боязнь утерять интересную важную мысль заставляет меня хранить все черновики, которые отличаются друг от друга только порядком слов или знаками препинания.

Вторая беда (тоже болезнь) – тяга к наукообразности. Не получив хорошего образования и не занявшись как следует самообразованием, я сублимируюсь тем, что подыскиваю научные выражения и вывожу закономерности применительно к анимации. Что-то вроде таблицы Менделеева. А. Добрович как-то заметил, что у меня глобальное мышление. Может быть, в других случаях это хорошо, но для моей книги оказалось помехой.

Третья беда, а возможно, первая и единственная – перфекционизм (опять же научное словечко). Стремление быть или казаться безукоризненным. Чувство, близкое к тщеславию. В иных случаях его называют требовательностью к себе.

Так как я не могу перебороть в себе эти болезни, а все способы обойти их и перехитрить себя до сих пор не удались, остается одно: отказаться от какой-либо последовательности и выложить все, что набралось, в любом порядке. Может быть, потом кто-нибудь разберется в этом материале и сделает то, что не удалось мне.

Есть еще одно оправданьице в пользу такого варианта. И даже художественно аргументированное.

Молодые болгары Кулев и Тодоров, ругая меня за рутинерство, объяснили свою теорию сюжета так: «Вы, Ф.С., мыслите линеарно, у вас сюжет движется как путник по дороге – от исходной точки к месту назначения. А наши сюжеты глобальны, сферичны – мы накалываем то тут, то там и этим обозначаем контуры предмета. Последовательность выберет сам зритель».

Что если мне отказаться от линеарности и излагать мысли в том порядке (или беспорядке), в каком они первоначально записаны? Может быть, из этого сложится какая-то картина.

Между прочим, и в методике обучения: за годы преподавания я составил программу в строгой последовательности – от простого к сложному – разбил на части, главы, пункты, подпункты. И очень этим гордился.

А сейчас вижу, что можно и по-другому, не обязательно с маятника и прыгающего мяча, а сразу с драмы чувств и чуда метаморфозы. Кому как полюбится.

20. Еще одна моя беда: неустойчивость самооценок. После окончания «Истории преступления» был в отчаянии, настолько все не понравилось. В тот же день (на просмотре в большом зале) пришел в восторг, словно увидел другой фильм. И так до сих пор. Недавно написал отзыв на дипломную работу Блюмеля – корпел три дня, прочитал, остался доволен. Через пару дней снова перечитал и пришел в ужас от собственной глупости: абсолютно пустой, бессмысленный набор слов. Никогда я не напишу никакой книги.

Мариус Лиепа, рассказывая о трудной судьбе танцора, жаловался на то, что приходится уходить со сцены, когда только начинаешь понимать профессию: «опыт пришел, прыжок ушел». У нас – то же (хотя прыгать не нужно): чем больше понимаешь закономерности, тем меньше остается интуиции, а в творчестве интуиция в тысячу раз важнее.

Тут еще одно печальное обстоятельства: клетки мозга не восстанавливаются. К старости человек не становится умнее. Перечитывая свои записи, я обнаруживаю, что лет пятнадцать назад мне приходили в голову идеи и выводы, на которые я сейчас уже не способен. Нейтроны ослабли, контакты закислились.

Пока не поздно, нужно собрать и привести в порядок хотя бы прошлые запасы. И издать, как Козьма Прутков, под названием «Инашеве» – «незаконченное».

21. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОНЯТИЙ

Четыре грани понятия «идея».

1) Идея – цель. Отвечает на вопрос «для чего» (а не «о чем).

2) «Идеа» в переводе с греч. «Образ».

3) Идея – открытие. Эвристическое начало. Свой способ доказательства истины*. Часто – свой художественный прием: в польском ф-ме «Смена караула» – банальная история о солдате и принцессе. Но все показано на спичках, и в этом идея.

4) Идея – вывод, мораль.

---

*Кажется у Белинского: «Искусство нахождения истины неожиданным способом». Я бы добавил: неожиданно *коротким* способом.

Тема

Отвечает на вопрос «о чем». Отражение определенной социально-этической проблемы, болевой точки в системе человеческих отношений.

Тему нельзя придумать, она существует как объективная реальность. Художник выбирает волнующую его тему и по-своему интерпретирует ее (здесь вступает в силу идеология).

Для анимации нет «закрытых» (в смысле несоответствия специфике этого искусства) или запрещенных тем, как нет и специальных «мультигеничных» тем. Специфика только в способе выражения темы. И здесь у анимации огромные преимущества перед другими искусствами: она способна подать тему в самых различных образах и с помощью самых различных материалов.

Сюжет

Я бы сказал так: С. есть тема, изложенная в конкретных судьбах. Имеется сотни тысяч сюжетов на тему любви.

Сюжет всегда вымысел. (Впрочем, это больше относится к фабуле; «сюжет» по-французски – предмет разговора, значит, тема. В этом нужно разобраться.) Он может отталкиваться от реальности, от действительного события, но разыгрывает по собственной схеме. А в анимации – в собственной знаковой системе.

Конфликт

Столкновение характеров, нравственных позиций. Конфликт – не точка, а *линия поведения*, он раскрывается по мере развития сюжета, и сам служит основанием сюжета.

Образ, персонаж

Интересно, что в американской анимации (м.б. с легкой руки Диснея) нет слова «персонаж», вместо этого говорят «характер» – character, а типаж у них называется «кэректер скейтч» – «набросок характера». Это абсолютно правильно и настолько ясно, что не нуждается в комментарии.

Но под словом «характер» подразумевается не только личность персонажа (т.е. его индивидуальные качества), а и материал, из которого он – персонаж – сделан. Материал включается в систему актерской игры, иногда он становится даже главным носителем характера (напр. в фильме «Гвоздь» Парса).

22. Анимация – самое субъективное искусство, поскольку художник создает «цельность жизни» из выбранного им самим материала, что есть абсолютное самовыражение. Могут сказать: поэт тоже. Но поэт отражает мир с помощью условных знаков, а аниматор показывает его в движении, а движение есть наипервейший атрибут жизни. Не все, что движется, живет, но все, что живет, движется. Отсюда может родиться замысловатая формула: «анимация есть объективизация предельной субъективности». С помощью компьютерной анимации можно материализовать образы, рожденные во сне, с ужасающей достоверностью.

23. Богатство и разнообразие выразительных средств современной анимации приводит к необходимости самоограничений. Начинающий аниматор будет бросать в кастрюлю все, что есть на кухонном столе, опытный выберет только то, что впрямую работает на идею и то, чем он владеет наилучшим образом, Мак-Ларен говорил (уже в конце жизни), что он старается использовать как можно меньше техники: «я хочу, чтобы между мной и зрителем не было лишних посредников» (цитата неточная).

Раньше, т.е. на заре мультипликации, об ограничении не думали, оно и так существовало. Приходилось фантазировать в поисках максимальной выразительности этих минимальных средств. Вот где была настоящая чистота искусства!

24. Вот цитата из Мак-Ларена:

Четыре рабочих принципа.

Доводить до минимума технический механизм, стоящий между идеей и готовым произведением.

Управлять этим механизмом с той степенью близости, с какой музыкант обращается со скрипкой.

Ограничивать себя ради выявления главной визуальной идеи.

Всегда обеспечивать себе возможность для импровизации во время мультипликата и съемки.

25. Где-то я сказал или написал: «Кино есть частный случай анимации». Сказал в запальчивости и из любви к цветастым фразам, но неожиданно нашел подтверждение у Фрэнка Мориса в его интервью от 1974 г.:

«Вопрос: где будущее анимации?

Ф.М.: везде и повсюду. Я против каких либо жестких определений. Многие не воспринимают анимацию как вид искусства, считают ее специфической областью кинематографа. Я всегда спорю с таким мнением. Я, наоборот, утверждаю, что кино есть специфическая форма анимации. Чисто технически кинематограф, т.е. анимация, существует только в покадровой съемке».

Кстати о Фрэнке Морисе. Первый же его фильм «Фрэнк-фильм», который он сделал без всякой профессиональной подготовки, завоевал Оскара и несколько высших премий на фестивалях. После этого Морис не сделал ничего заметного.

Вывод: в мультипликации возможен случайный успех, но он сам наказывает художника.

26. Качалов в разговоре с молодым актером:

«У вас есть штампы, у меня они тоже есть. Разница между нами та, что у вас семь штампов, а у меня сто двадцать семь».

Мастерство нарабатывается повторением. Из поколения в поколение совершенствовался способ изготовления скрипок: какое дерево, какой лак, как выдерживать и проч. Потом рождается Амати.

Фрэнк Томас при мне с закрытыми глазами нарисовал Микки в движении (т.е. на нескольких фазах). Он делал его двадцать лет в бессчетном количестве фильмов. Вот откуда феноменальный успех.

27. О ТРЮКАХ

Из книги Фр. Томаса и О. Джонстона «Слишком смешно для слов». Типы гэгов:

1) «Спот гэг» (локальный трюк). Когда действие вялое, режиссер кричит: «дайте какой-нибудь трюк!». Он имеет в виду локальный трюк, который ничего не меняет, кроме длины сцены.

2) «Раннинг гэг» (сквозной трюк). Смешной трюк может быть еще смешнее, если он повторяется в картине несколько раз с небольшими вариациями.

3) «Гэг-дат-билдс» (завершенный трюк). Когда комическая ситуация «выдаивается» полностью.

4) «Экшен гэг» (трюк-действие). Если смешную ситуацию разыгрывают через смешное движение персонажа, это будет идеальный трюк.

5) «Табельный трюк». Комическая ситуация, порожденная тем, что с героем происходит неожиданная неприятность.

6) Трюк с предметами. Талантливый художник умеет видеть личность во всех окружающих предметах, а аниматор тут же придает ему развлекательное действие.

7) Смешной рисунок. Многие потенциально смешные ситуации становятся действительно комическими благодаря смешному рисунку.

28. Развитие искусства (как и всего прочего) не может строиться на одних открытиях. Всякому открытию – качественному скачку – предшествует количественное накопление, закрепление навыков на базе повторяемости, т.е. традиция.

Значит, новаторство и традиция не антиподы, а две взаимодополняющие части одного процесса. Дисней, совершивший революцию в анимации, был самым большим консерватором. Он достиг поразительного совершенства благодаря повторяемости (серийные фильмы с одними и теми же героями). Так родилась «классическая анимация».

Следующее поколение (Дж. Хабли, Бошустов, Вукотич) опровергло Диснея, пройдя его школу и опираясь на его опыт.

29. Халас: *«Всякая студия должна располагать достаточно оснащенным инструментарием, позволяющим решать разнообразные задачи»*.

Все так. Но не это решающее. По сравнению с другими странами мы ставим более сложные задачи (иногда просто громоздкие), а инструментарий бедный. И что же? – иногда получается очень даже неплохо.

Решающее – личность художника. Если говорить о коллективах, то успех всегда там, где есть талантливый лидер – талантливый как художник и как организатор. Он собирает вокруг себя талантливых людей, вдохновляет и вызывает на соперничество. Сколько зря потраченных сил (и даже жизней) оттого, что не нашелся настоящий лидер: тут обязательно склоки, зависть, интриги, а искусства – на копейку.

30. Сюжет, подсказанный мыслью Ильфа: «...человечество изобрело радио, а счастья нет».

Телевидение и телефон – средство общения и в то же время разобщения – люди меньше встречаются, получают информацию в одиночку.

Авто, авиация – увеличивает мобильность людей, возможность перемещения; в то же время уменьшает физич. подвижность каждого.

Создаются города для удобства проживания; увеличивается дискомфортность жизни – моральная и физическая. Перечислять можно долго. Но это, кажется, из разряда «мыслей песика Пафика».

Я перебираю клочки с записями – в большинстве шелуха. Но выбрасывать боюсь: вдруг пригодится, второй раз к этой мысли не приду. Вот и переписываю сюда, чтобы хотя бы в одном месте держать. А ведь уверен на девяносто восемь процентов, что не пригодится.

31. Важно помнить, что слово «идея» буквально означает «образ» – то, что видно. М.б., мультигеничность именно в том заключается, что идея четко визуальна (а не литературно-рассудочна). При всем при том я считаю мультипликацию искусством драматическим. Есть разница в понятиях: «рисунок драмы» и «драма рисунка». Цветастая формула, но стоит подумать.

32. АРХИТЕКТУРА СЮЖЕТА

В большинстве случаев традиционный («линеарный») сюжет развивается по следующей схеме:

а) *Экспозиция.* Задача – ввести зрителя в атмосферу фильма, представить действующие лица. Есть два пути: от общего к частному (так почти все полнометражные фильмы Диснея начинаются с общего плана с постепенным наездом) или от частного к общему («Сказка сказок» Норштейна – крупный план младенца, сосущего грудь).

Это пришло из литературы. Фенимор Купер на трех страницах описывает ландшафт, пока не подберется к Следопыту. У Марка Твена «Том Сойер» сразу с крупного плана:

«Том!.. – Нет ответа».

У Толстого «Война и мир» начинается сразу с диалога между м-м Шерер и князем Василием. Но у него же «Анна Каренина» и «Воскресенье» начинаются с общих рассуждений. И в том, и в другом случае задача экспозиции одна.

б) *Завязка действия* (интрига). Обычно это момент, когда возникает или раскрывается конфликт, столкновение характеров, позиций. А как же любовь? – ведь девять десятых всех сюжетов строятся на любовной

завязке. Но любовь есть тоже столкновение, борение чувств. Тем более – любовь неблагополучная, трагическая (а она и есть хлеб драматургии: что было бы с Ромео и Джульеттой, если бы они благополучно поженились?).

Бывает, что завязка идет раньше экспозиции, как бы заменяет ее. Например, так: мчится по шоссе машина, раздается выстрел, машина съезжает на обочину, наезд на ветровое стекло, мы видим убитого пассажира. Еще лучше, если он вываливается на траву... Итак, завязка происходит уже на четвертой секунде (иногда даже на титрах, т.е. до начала фильма). Это более типично для детективных фильмов.

Вообще можно увидеть некоторую закономерность: каждый жанр имеет свой стереотип завязок. При случае нужно заняться этим подробнее.

33. Гегель: *«Оригинальность артиста и художественного произведения в том, чтобы проникнуть в суть идеи, не отвлекаясь и не разрушая ее посторонними частностями. Поэтому самый лучший художественный прием – это отсутствие всякого приема»*.

Согласен. Но пренебрегать приемом нельзя. В анимации прием не частность, а способ существования сюжета.

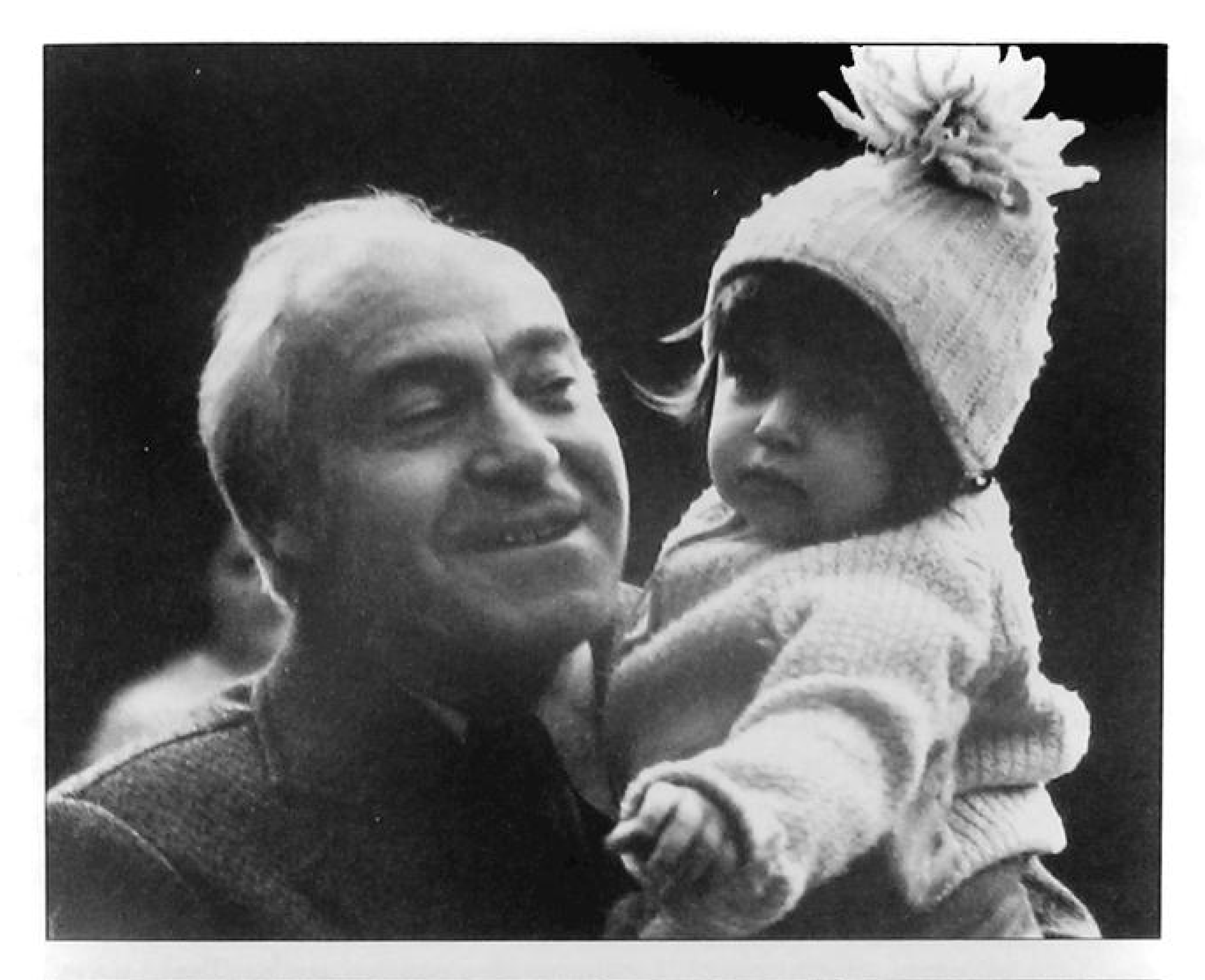
В театре можно поставить десять разных «Макбетов», но инструмент игры будет один: человек. Объект изображения (персонаж) и субъект (исполнитель) идентичны.

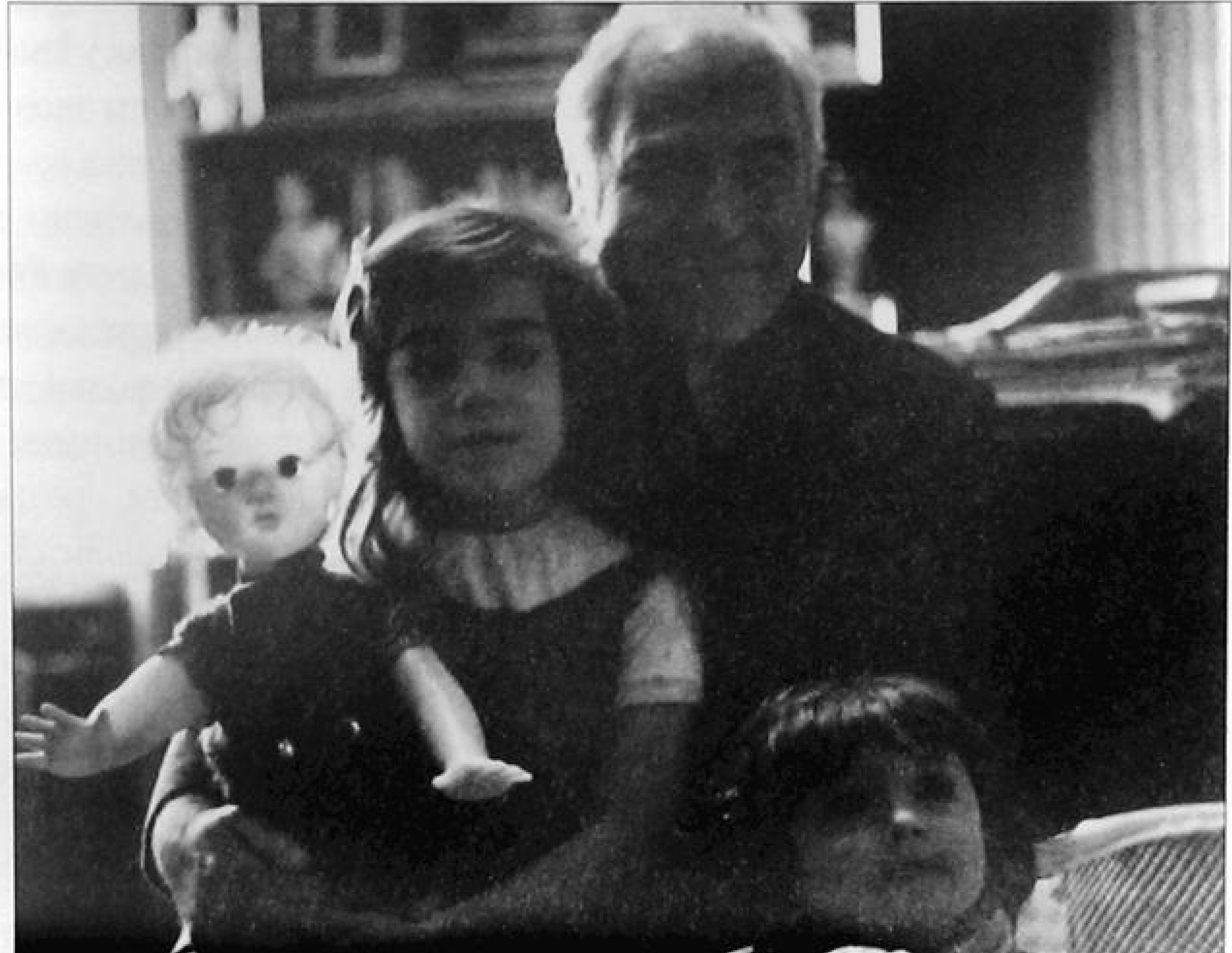
В анимации инструментарий безграничен: Макбета можно сыграть при помощи кусочков бумаги, носового платка, бутылки; изобразить его кистью, углем, цветными мелками. Выбор материала диктуется идеей, а иногда сам определяет идею. Уже называл примеры. Еще один: «Конь» В. Гирша, выполненный в технике ожившей живописи. Вся идея в приеме.

34. ОБ УСЛОВНОСТИ

Мы играли с внучкой Дашей в морское путешествие. Зазвонил телефон, я преспокойно пошел по ковру и вдруг услышал испуганный визг: «Что ты делаешь, ты же утонешь!!!» Я забыл про условия игры, а Даша помнила, и не только помнила, а еще жила в этих условиях. Часто мы и в своих фильмах забываем или просто изменяем тем условностям, которые сами же поставили. Признак профессиональной небрежности.

Люди идеализируют детей и себя в детстве: «Ах, тогда я был честней!» Это не так. Дети лгут не меньше взрослых. Но почему они лгут?





С внучками Настей (сверху и в кроватке) и Дашей

Одна причина – боятся наказания. Страх удерживает их от того, чтобы признаться, сказать правду. Страх и отвращение перед упреками, назиданиями.

Вторая причина – богатое воображение. Нельзя, конечно, отождествлять фантазию с ложью, но правдой ее тоже не назовешь. Ребенок фантазирует потому, что так интересней, и для того, чтобы одержать верх над сверстниками. Но не это главное. Ребенок играет и в игре строит модели *возможных* ситуаций, примеряя себя к ним. Он готовит себя к будущей жизни (то же самое делают зверята, природа мудро запрограммировала это качество).

Дети – прирожденные аниматоры. Им близок и понятен язык условности, это «как будто», на котором и строятся все наши фильмы.

Смешно вспоминать: долгое время мы дискутировали на тему «реализм *или* условность», толком не разобравшись ни в том, ни в другом. Для меня условность – это условия игры, а что до реализма, то его просто выдумали. «Соц. реализм» и вовсе абракадабра.

35. Эйзенштейн в работе «Монтаж» (избр. соч., т. 2) приводит цитату из «Портреты-воспоминания» Жана Кокто:

«Следовало бы заснять смену эпох и меняющиеся с ними моды. Тогда перед нами развернется захватывающая картина: в быстром беге времени платья удлиняются, укорачиваются, снова растут в длину; рукава набухают, опадают, вновь становятся пышными; шляпы уменьшаются, расширяются, вытягиваются вверх, обрастают перьями, теряют их; бюсты округляются, худеют, вызывающе рвутся наружу, укромно прячутся; талии скользят вверх и вниз, где-то между бюстом и коленями; бока и крупы выгибаются крутыми очертаниями, округлости животов надвигаются и отступают; "дессу" то плотно прилегает к ногам, то закипает пеной кружев; белье то выглядывает наружу, то скрывается; щеки округляются, вваливаются, бледнеют, румянятся; волосы отращиваются, срезаются, снова удлиняются, завиваются кудрями, разглаживаются, затягиваются в узел, распускаются, щетинятся частоколом гребней и шпилек, сбрасывают их; туфли то обнажают кончики пальцев, то прячут их; сутаж вьется узором по шерсти, шелк побеждает шерсть, тюль невесомо развевается, бархат тяжело свисает, стеклярус блестит, атлас переливается, меха обхватывают шеи, вздымая и опадая в бешеных изгибах, точно зверь, с которого сдирают шкуру...»

Хороший сюжет для трехминутного мультфильма. Прогнать на экране двадцать столетий капризной метаморфозы одежды на фоне исторических событий – от Нерона до наших дней.

36. Меня не раз просили рассказать о памятных случаях, смешных или драматичных, связанных с моей работой. Я ничего не мог вспомнить – за пятьдесят пять лет работы в анимации не произошло ни одного случая из разряда выдающихся. Даже обидно – любой в игровом кино расскажет десяток происшествий, случившихся с ним во время съемки, на репетициях, даже при отборе исполнителей. Столько неожиданных казусов, столкновений, скандалов, – позавидовал бы сам Бенвенуто Челлини. Скажем, снимают массовку: после команды «мотор!» в движение приходят тысячи людей, скачут кони, рушатся мосты, земля дыбом и т.д. А потом выясняется, что в кинокамере не было пленки – роскошный случай для мемуаров.

А у нас что? Простой письменный стол, стопка бумаги, карандаш – вот мои орудия производства. И все актеры – это я сам. С кем мне сталкиваться? Только с самим собой, да еще с администрацией, но это скандалы тихие и неинтересные.

Вот почему почти все мы (за исключением тех, кто пришел со стороны) такие нерешительные и закомплексованные. Не умеем заявить о себе, стукнуть кулаком, где следует. Больше ноем и жалуемся – сколько себя помню, мы все время жалуемся на то, что наше искусство недооценивают, считают чем-то второсортным.

А посмотрите на режиссера игрового кино – трибун и полководец, Еще бы: на съемке он армиями командует, он должен выглядеть решительным и уверенным, даже когда не знает, как поступить. Профессия накладывает на человека свою печать.

Конечно, и в нашем деле есть свои напряжения, страсти, конфликты. Главный из них – борьба с материалом. В этом наше счастье (когда вдруг находишь решение) и несчастье (когда бьешься и все зря). Но это все внутри, для мемуаров мало пригодный материал.

37. Еще о нашем счастье и несчастье. Аниматор может остановить мгновение – сидеть над одним кадром хоть день, хоть неделю. При такой возможности ошибки должны быть исключены, удивительно, что они есть в мультфильмах. А несчастье в том, что за всю жизнь ты сделаешь, может быть, час-два экранного действия, едва хватит на одну кассету. У меня выходило так: на десять минут один год работы. Все сделанное мной за пятьдесят с лишним лет может поместиться в одной видеокассете.

38. Анимацию можно назвать двойной иллюзией: иллюзией «ожившего» изображения и сверх того иллюзией реальности этой жизни. Первое

не представляет большого труда – заставить рисунок двигаться может каждый. Второе требует особой подготовки и особых талантов. Одним из них (м.б. самым главным) является *чувство движения.* О нем я уже говорил.

40

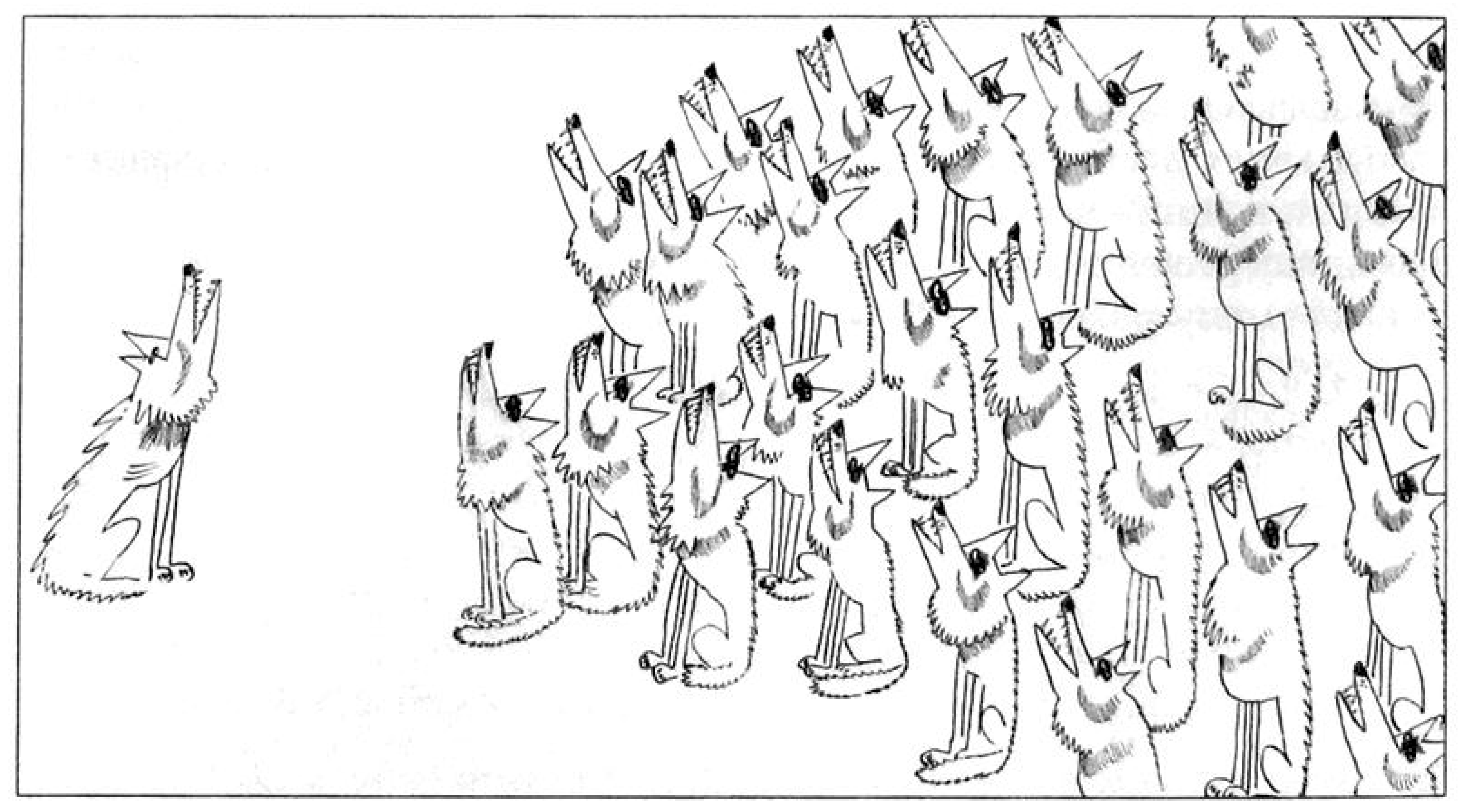
Размышления у черного хода

Задача художника не только в том, чтобы искать особенное в характере, но и в том, чтобы находить *общее*, ту высшую, непостижимую закономерность, объединяющую людей и являющуюся скрытой пружиной их душевных движений. Если бы открыть эту завесу высшей закономерности!

Темно сказано. Но темен и процесс творчества.

Волк воет на луну – кто знает, почему? Так же мало знает художник, почему он творит. И волк, и художник стремятся к самовыражению, и очень хорошо, если это происходит стихийно.

Волк не может не выть. Так художник не может не творить. Скажут: вредная теория, нужно творить от имени народа и для народа. А кто спо-



Эскиз для мультипликационной вставки к фильму «Зигзаг удачи», художник – В. Зуйков

рит? Выражая себя, выражай народное, чтобы народное было в тебе. У настоящего художника всегда так.

В этом смысле волк тоже народен. Только волки воют все, а у людей не всякий. Нужно иметь талант. Может быть, грубо, но мне кажется, что талант – это прежде всего (как первоисточник) потребность выть. Такая потребность есть у всех, а способность выть – у очень немногих.

Так, стройного и последовательного рассказа не получается. Если стану добиваться стройности и последовательности (т.е. того, что одна чеховская барышня назвала: «они хочут свою образованность показать»), буду писать целую неделю одну страницу, потом порву ее, удивляясь собственной глупости, и начну писать заново... то же самое, но с другими знаками препинания. Это уже было со мной много раз в течение последних тридцати лет.

Попробую писать так, как в голову приходит. Ад либитум. Может быть, из разрозненных мыслей потом что-то и кем-то сложится. Недавно шел по лесу, думал о книге, и в голове рождались мысли и фразы, которые стоило бы записать, да не на чем было. Жаль – некоторые фразы (не помню их точно) показались мне тогда прямо-таки афористичными.

Знаю также (это болезнь или отсутствие тренировки?) – как только я сяду записывать пером или с помощью магнитофона, сразу что-то в мозгу выключается, и мысли упархивают, как стыдливые девочки при появлении посторонних. Пошлая метафора, но пусть будет: так оно и есть. Все же думаю, что можно было себя приучить фиксировать свободный ход мысли, не нарушая связок, логично и просто, без умничанья. Пока не выходит. Попробую вспомнить то, что думалось мне тогда в лесу.

О движении

Что такое движение? Классики утверждают: «Движение есть форма существования материи». Хорошо. Будем рассуждать от общего к частному. Логически напрашивается следующая формула: «Жизнь есть одна из форм движения». Это бесспорно. Не все живет, что движется (Вселенная движется, но живой материи в ней ничтожная часть), но все, что живет – движется».

(Мысль оборвалась, не помню, как подводил к следующему тезису. Наплевать, поехали дальше.)

Эволюцию материи можно выразить и так: «От движения к оживлению». Сперва был огненный шар (или скопление пыли), потом в нем зародились

одноклеточные организмы, они стали размножаться, появилась жизнь. Интересно, что в такой же последовательности зарождалась и развивалась сама мультипликация: сперва научились двигать изображение, затем обрели способность его оживлять. И уж совсем интересно то, что таким же путем осваивает свою профессию сам художник-мультипликатор: на первых порах учится изображать качающийся маятник или прыгающий мяч.

Подвернулась интересная аналогия:

В природе – сперва хаос, *движение* неживой материи, затем появление *жизни* в примитивной форме, затем формирование индивидуума, *души*.

В анимации:

– от *умножения* (смена большого количества рисунков) к иллюзии движения (механической формы).

– дальше к оживлению (биологическая форма).

– дальше к одушевлению (психология).

Значит, мультипликация развивалась по тем же этапам, как и вселенная. Значит, и каждый аниматор проходит те же этапы в процессе освоения профессии:

а) от умножения (мульти) к движению.

б) от движения к оживлению.

в) от оживления к одушевлению (анимации).

Об актерской игре

Джон Халас, крупнейший теоретик и практик анимационного кино, называл аниматора «специалистом по движению». По сути, так и есть: мы выражаем себя через движение, следовательно, должны владеть законами движения во всех его проявлениях. Но умение двигать – еще не главное. Сам Халас пишет дальше: «Все, что движется – одушевлено, все нужно играть». Если вы хотите изобразить человека, идущего навстречу сильному ветру, вы должны сыграть не только этого человека, но и складки его одежды, развевающиеся на ветру, и сам ветер. Именно сыграть – в этом и заключается процесс одушевления.

Беспримерный случай. В сокровищницу мировой анимации вошел фрагмент еще не сделанного фильма и показывается уже более десяти лет как самостоятельное произведение, общепризнанный шедевр. Это материал к картине Юрия Норштейна «Шинель». Если даже фильм не

будет закончен, больше того – если не считать прежних работ Норштейна (в том числе «Сказку сказок», признанную лучшим фильмом всех времен и народов), один этот фрагмент останется как пример наивысшего актерского мастерства не только в мультипликации, а в драматическом искусстве вообще. Такого Башмачкина не сыграл бы сам Михаил Чехов. Это настоящее чудо. Чудо вдвойне, потому что потрясающая мимика, жестикуляция, сам облик этого человека – все сложено из кусочков бумаги. По существу, это ожившая мозаика, если говорить о технологии. Впрочем, чудо не в технике, я совсем о другом.

Акакий Акакиевич наливает в пузырек чернила – это передано с такой точностью и выразительностью, что не будет преувеличением сказать: изумительная игра. Так же как сыграна горящая в банке свеча из «Сказки сказок», или падающий снег – такого снега еще никто никогда не играл в мультфильме. Разве, пожалуй, в «Бэмби» Диснея. Предметы становятся персонажами, обретают душу, характер – это и есть анимация.

...Чепуха. Удивительно, как я умею забалтывать свои мысли. Наверно, оттого, что перекидываюсь из исследователя в проповедники. Едва успев что-либо поймать (похожее на истину), тут же выстраиваю в формулу, стараюсь выразить ее поострее, парадоксальнее. Потом перечитываю – ерунда: или сомнительные, или банальные мысли. А ведь поначалу казались свежими, интересными, прямо-таки открытиями. Такая вот хреновина.

Психология творчества

Среди прочих факторов, определяющих (точнее: предопределяющих) качество и продуктивность труда, мы упускаем едва ли не самый важный – творческую мобилизованность самого художника во время работы над фильмом, особенно в первоначальной стадии.

Пример: побитие рекорда. Кажется, что здесь самое главное – физические данные спортсмена. Между тем решающим может оказаться психологический настрой. Следовательно, «спортивная форма» складывается не только из натренированности мускулов, но и из «натренированности души». Тем более это важно в нашем творчестве, где «рекорд» полностью зависит от душевного состояния художника.

Что же означает у нас «находиться в форме»?

Два аспекта: субъективный и объективный.

Исторические феномены:

Чайковский сочинил «Пиковую даму» в сорок четыре дня. Россини – «Севильский цирюльник» в двадцать шесть дней (одну из увертюр – за полдня, одну из арий – за... четыре минуты!). Но, пожалуй, самое удивительное – «Болдинская осень» Пушкина. Вот перечень работ и время их написания:

Сентябрь 1830 г.

7 – «Бесы», 8 – «Элегия», 9 – «Гробовщик», 13 – «Сказка о попе...», 14 – «Станционный смотритель», 18 – «Путешествие Онегина», 20 – «Барышня-крестьянка», 25 – зак. «Онегин», 26 – «Анониму».

Октябрь 1830 г.

1 – «Царскосельская статуя», 4 – «Дорожные жалобы», 10 – 4 стихотвор. и между делом – «Домик в Коломне», 17 – «Заклинание», 20 – «Метель», 23 – «Скупой рыцарь», 26 – «Моцарт и Сальери», и 11 критических статей.

Ноябрь

1 – «История села Горюхина», 4 – «Каменный гость», 8 – «Пир во время чумы», 21 – предисловие к «Евг. Он.», 27 – «Для берегов отчизны дальней...» В этом же месяце – еще заготовки для 4 работ.

Эти данные взяты из «Знание – сила» янв.-февр. 1974 г. Там подробно описываются обстоятельства, предшествующие и сопутствующие этому периоду. И все же: чем объяснить такую продуктивность, феноменальную даже для гения Пушкина?

Конечно, идеи написанных произведений были накоплены А.П. еще раньше. Значит, первое – *период накоплений*. Это часто – интуитивно, неосознанно. Вспомним: Менделееву периодич. система приснилась. Но это только при условии напряженной работы мозга, концентрации в одном направлении. САМОДИСЦИПЛИНА.

Белинский говорит: «вдохновение есть внезапное проникновение в истину». Надо понимать так, что этому внезапному проникновению предшествует длительный и мучительный период поисков. Без них нет «вспышки». «Вспышка» – случайность, но подготовленная.

Второе – собранность, мобилизованность в момент акта творчества. Опять же дисциплина. Хемингуэй, Сименон, Золя, Чехов и проч. Каждый по-своему: один писал стоя, другой лежа, третий босиком. Каждый выбирал оптимальную позицию. Но при этом каждый сознательно на-

страивал себя на работу. Приводил себя в «спортивную форму». С годами это превращалось в привычку, в потребность творчества (Ю. Олеша: «Ни дня без строчки»). Это можно назвать «натренированностью души».

Подумайте: от того, в каком вы *сейчас* состоянии решится – вы сделаете эпизод так или по-другому (гораздо хуже или лучше). Это же судьба фильма! Ибо потом исправлять будет поздно.

Еще очень важное условие: вера в победу (у спортсменов). У нас – убежденность в важности предпринимаемого дела и в правильности выбора решения. Опять же не сразу, а после длительного отбора. Это субъективные факторы.

Особенность нашего творчества: коллективность. Значит важно создать объективные условия – психологический климат для творч. группы. Кто должен создать? Режиссер – внутри группы. Администрация в рамках всей студии.

1. Полное взаимопонимание, единство цели, сходство творческих характеров.
2. Уровень мышления, согласованность действий.
3. Приподнятость духа, влюбленность в материал.
4. Инициатива всех участников работы.
5. Правильная расстановка сил, выявление и правильное использование сильных сторон каждого.

Снова к вопросу о том, чем отличается мультфильм

До сих пор наши теоретики не могут найти четкого определения анимации как вида искусства. Есть варианты поэтические:

«Анимация начинается там, где кончаются другие искусства; и кончается там, где начинаются они».

Или: «Границы анимации совпадают с границами фантазии художника».

Международная ассоциация анимационного кино (АСИФА), дабы знали, кого принимают в свои ряды, записала в уставе:

«В современном понимании анимация есть создание движения путем последовательной – кадр за кадром – съемки изображений с помощью любых материалов и техник».

Из всех подобных определений бесспорным остается одно: создание (а не воспроизведение, как в обычном кино) движения любыми техниками и материалами. О технике одушевления в различных видах ани-

мации будет сказано в отдельной главе – таких видов насчитывается не менее десяти, а материалов вовсе не счесть.

Но при том многообразии методов и технических приемов, каким располагает современная анимация, существует всего два принципа одушевления.

В одном из них движение (вернее – иллюзия движения) достигается *сменой положения* объекта. В другом – *сменой самих объектов.*

Зачем нужно такое деление и что оно практически дает нам? Выше я рассказал, как проходит съемка кукольного и рисованного фильма. Уже из этого короткого описания можно увидеть коренное различие этих двух процессов.

Впечатление от движения

– Что есть правда чувств и истинность страстей? Что такое грамотная передача движения?

Это то впечатление от движения, которое я воспринимаю и хочу передать другим. Я смотрю фильмы последних лет, сделанные при помощи электроники. Тот же «Шрэк» сделан с филигранной разработкой деталей, мимики и жеста. Движение очень грамотно. При этом у меня остается впечатление, что это муляж. На витрине выставлены груши, яблоки – они как настоящие, но это муляж. Шрэк – это фантастическая фигура, но движется он как живой. Я бы назвал это «фантастическим натурализмом» (не реализмом). Все движения выполнены очень натуралистично, и все-таки в этом нет того, что есть в «Бэмби» или в других ранних полнометражных фильмах Диснея.

Даже не будем трогать Диснея. Я недавно с большим удовольствием пересмотрел фильм Михаила Каменецкого «Волк и Теленок». Очень хороший сценарий, между прочим. По-моему, это лучший сценарий Липскерова. Рассказывается очень трогательная история, которая не может не захватить, и если вы принимаете эти условия, вы уже можете принимать на веру все, что там происходит. Волк где-то нашел Теленочка и решил его откармливать, чтобы затем съесть. Этот Теленок проникся к нему такой любовью, называл его «Мама!», что у Волка не хватило характера убить его. Он, наоборот, стал выращивать его дальше. Там есть сцена, которая никак не может быть принята на веру – когда Волк спрашивает у Теленка: «Ты что, вчера родился?» – «Нет, сегодня». Сегодня родился – а уже говорит. Мало того – он уже читает тургеневскую «Му-Му» и плачет навзрыд.

Этого не может быть! Это противоречит всякому здравому смыслу, но я принимаю это на веру. Потому что принимаю условия этой игры. Условия, которые предлагает мне автор, режиссер. Мне важен не сам факт, отраженный в картине, а впечатление, которое выносит автор от этого факта. Нам интересен Ренуар не потому, что он очень точно воссоздает цвет обнаженного человеческого тела, но когда он нас помещает в среду, где играют солнечные блики и ощущение вот этого лета и простого...

– Простых отношений, простого человеческого счастья, да?

– Нас привлекает и притягивает именно то, какое впечатление выносит Ренуар из этой реальности, из этой обнаженной купающейся женщины. Правда, тут подбор несколько тенденциозный, потому что Ренуар и вся эта группа – они и были как раз импрессионистами (Impression – это и есть впечатление).

Мне важно, какое впечатление выносит Елена Говрилко из того обстоятельства сурового одиночества человека, который поймал рыбу и подружился с ней, стал с ней гулять. Потом рыба, случайно попав в воду, утонула. Этого быть не может! Но я понимаю: над этим есть другая, какая-то более важная истина – этого человека связывают с рыбой невидимые нити и, потеряв ее, он потерял очень много.

Вот это восприятие мира, которое предлагает мне художник, как раз и дорого, если это впечатление совпадает с моим представлением о Красивом, Прекрасном.

Мне кажется, что это абсолютный закон. Поскольку анимация – искусство иносказательное. *Ино*-сказательное. Вот это *ино-*, «иначе сказанное» – мне как раз интересно.

– Интересно, где это закладывается. Т.е. даже не в самом движении, не в его достоверности. На уровне сценария?

– На уровне сценария. На уровне режиссерского видения. Может быть, если б Каменецкий делал это в каком-то другом стиле, ничего бы не вышло.

– Задача – достичь убедительности, да?

– Убедительность – не совсем то слово. Убедительность – это больше относится к вопросу науки. К чему-то, имеющему твердые критерии. Это, скорее, вера. Убедительность тоже, но в другом понимании. Не в том, что ты убедил меня, что, действительно, Земля круглая (я думал – она плоская, а ты мне доказал обратное на основании научных аргументов). Это то, о чем я говорил все время: «достоверность чувств».

Это очень сложная проблема. Ее сложно выразить однозначно. Для того, чтобы убедить зрителя в моих представлениях о мире, в моем рассказе о том или ином событии, требуется много факторов. Во-первых, изображение. Во-вторых, цепочка поступков, которые складываются в действие. Я должен убедить, что это действительно так и должно кончиться. В-третьих, пространство. Но еще фактор, без которого я не смогу вас убедить – это время. Время, которое мне нужно для аргументации того или иного тезиса, мысли. Если я рассказываю анекдот и перебираю в своем рассказе все мелочи, я утопаю в подробностях, и анекдот размазывается. Но если я расскажу анекдот слишком коротко и невнятно, он не дойдет. Для того чтобы мне передать зрителю определенную мысль, я должен психологически разработать это действие – в диалоге, рисунке, движении – так чтобы оно дошло до вас, было воспринято. Это вопрос психологии. Вопрос умения рассказывать историю. Есть люди, которые умеют рассказывать анекдоты. Я, к сожалению, не умею, но это не умаляет моих качеств режиссера. Я должен уметь рассказывать эти истории на экране. Все это в целом и создает то, что я называю достоверностью. Я смеюсь, когда смотрю, как этот Волк только успевает прочесть первые две строчки «Му-Му» и уж заливается слезами! Я знаю, я читал «Му-Му», вы читали – все мы читали «Му-Му». Это очень жалостливое произведение, но это доведено до такой концентрации, что становится парадоксом. Я вижу в этом сконцентрированную истину. Там есть еще и то, что цепляет, как шестеренка (я иногда провожу аналогию между часовым механизмом и сюжетом, изложенном на экране). Для того, чтобы сюжет двигался, чтобы вы его воспринимали, надо, чтобы у этой шестеренки были зубчики, которые хватали бы, двигали действие. Например, приходит здоровый Кабан и подает этому Теленочку окурок. Взбешенный Волк подлетает к нему и вырывает из сигарету. Ситуация идиотская, неправдоподобная – не может Кабан предлагать Теленку сигарету даже в сказках. Но я этому верю

Завораживающий эффект мультфильма

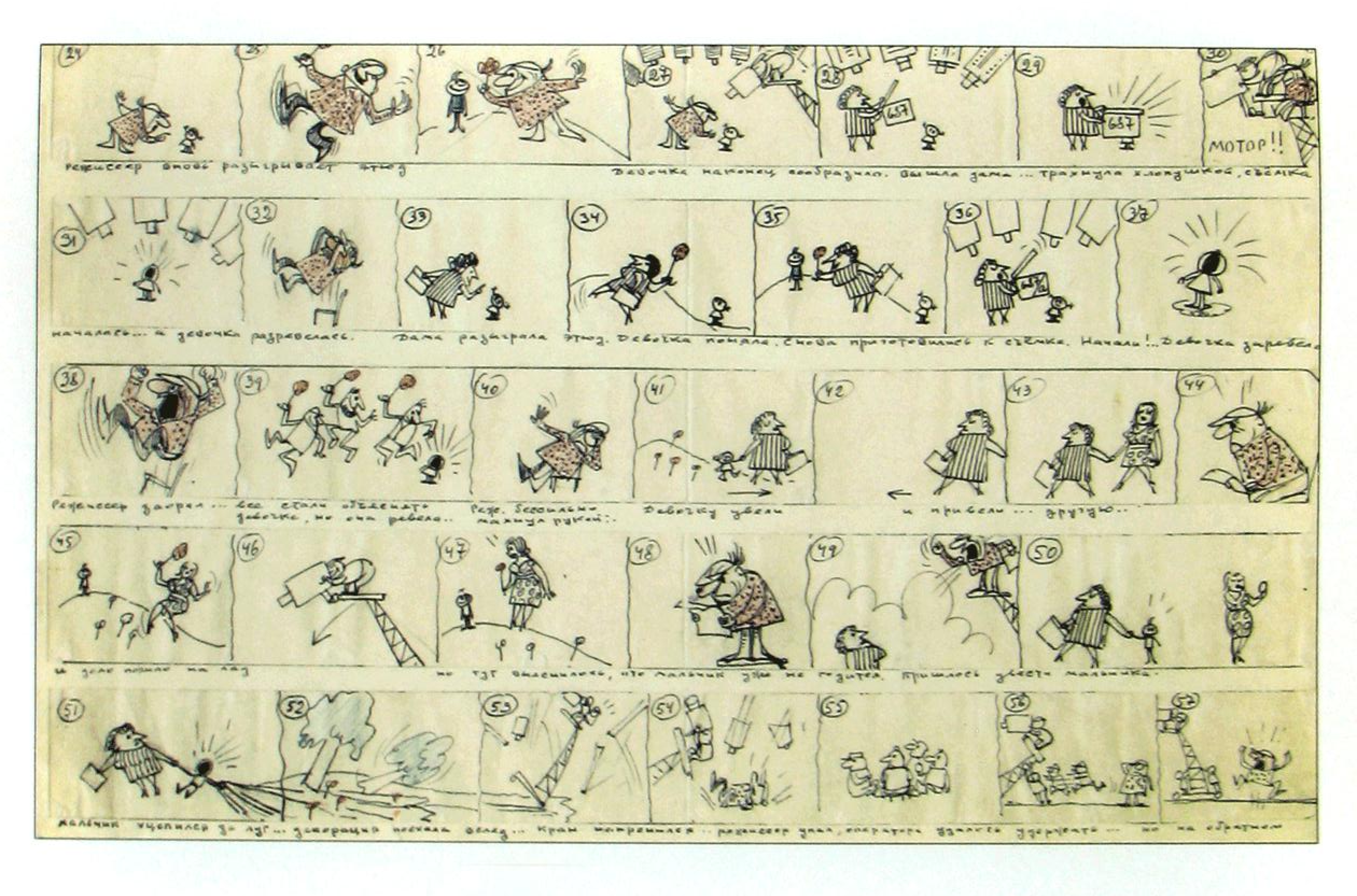
Причины и действующие факторы.

1. Внешние (визуальные) факторы:

– воздействие движущегося изображения (ориентация в среде через визуальное мировосприятие);

– простота и плакатность формы;

– оригинальность изображения (карикатура);


687
МОТОР!!
Режиссер вновь разыгрывает этюд
Девочка наконец сообразила. Вышла дама... трахнула хлопушкой, съёмка
началась... и девочка разревелась.
Дама разыграла этюд. Девочка поняла. Снова приготовились к съёмке. Начали!.. Девочка заревела
Режиссер заорал... все стали объяснять девочке, но она ревела..
Реж. безсильно махнул рукой:.
Девочку увели
и привели... другую..
и дело пошло на лад
но тут выяснилось, что мальчик уже не годится. Пришлось увести мальчика.
Мальчик уцепился за луг... декорация поехала вслед... Кран накренился.. режиссер упал, операторы удалось удержать... но на обратном

3 ДОЛЖНОСТЬ (вибрация) 84 сек (ведущий) подготовка → бумага резкий ритм (стена)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

пауза смотрит · удар · пауза · рама · подбежал · бумажка

29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56

„Дело" · ПЗ · „Дело" · прыг! · ушел наверх · новая рамка

57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84

подпись · пауза смотрит · поправил рамку · подпись · пауза · щелчок

27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52

4 ДЕЛА 69 сек дела людей · ритм тот же (его дела)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

его реакция

29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56

змей · отрезал · упал портрет

57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69

пауза · бомс! · новая рамка

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

Тип. Мосфильм, 1173—50000

5 **СЕКРЕТАРША** 56 сек

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

муз пауза

ч-к смотрит

секр. идёт

ч-к смотрит в секр ... вниз

сигнал

секр. идёт

стук пишмашинки

связь с маркой!

29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56

пауза пз пауза пз

ч-к диктует ч-к диктует

секр. идёт

ч-к смотрит на бумагу

чехал

!

удар о рамку

стук пишмашинки

27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52

6 **СОБРАНИЕ** 50 сек.

?

[вставка]

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

фон сначала

муз пауза

пз

входит ч-к

„нет"

нет нет

ч-к встал на место

[портрет повернулся]

гул голосов

пауза, „кхэм!"

?

?

ч-к аплодирует

портреты аплодируют

29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

пз пауза пз

ч-к говорит речь

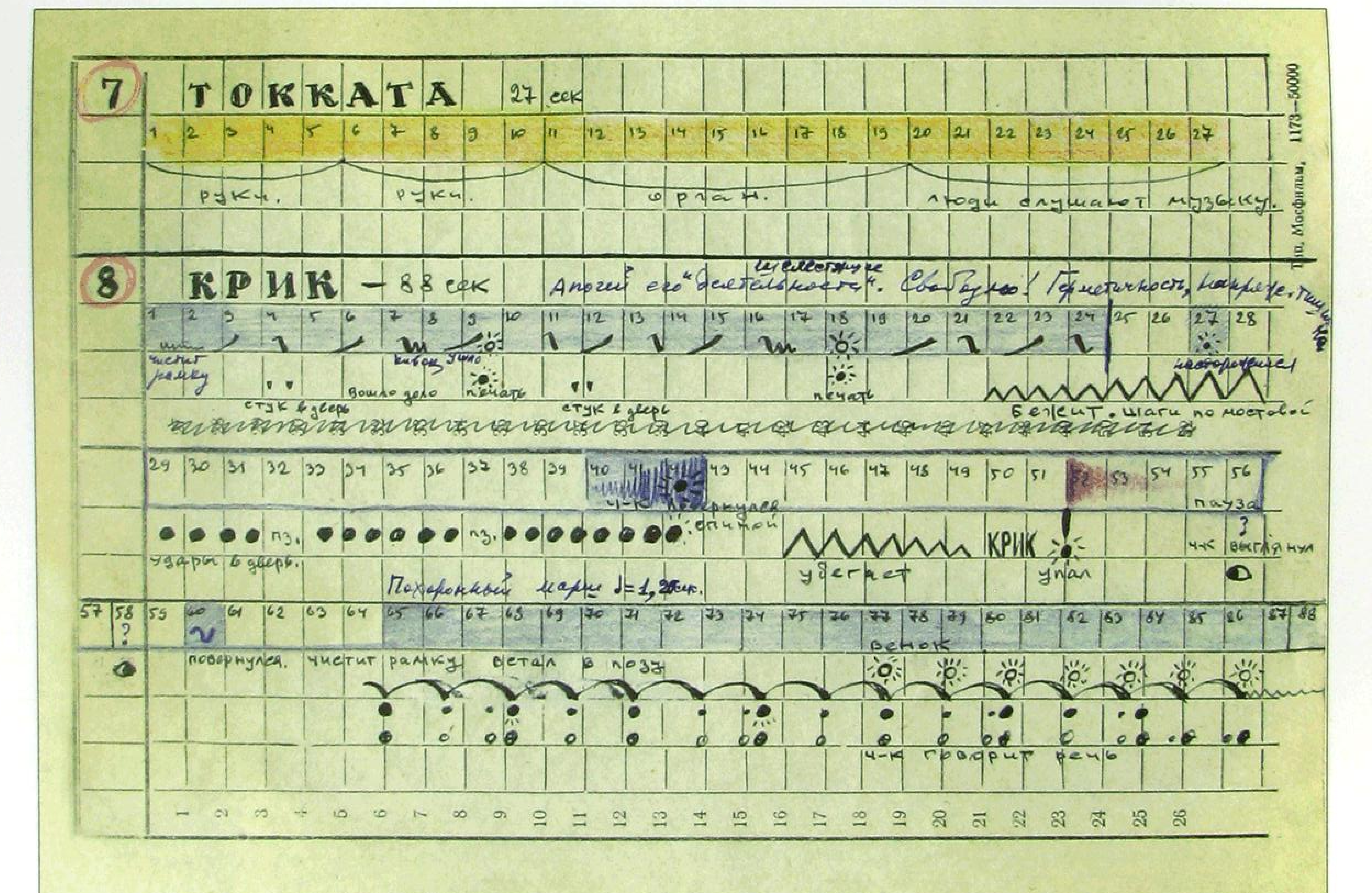
Новая рамка

лицо аплодир.

портреты аплодир.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

Тип. Мосфильм, 1173—50000



7 ТОККАТА 27 сек
руки.
руки.
орган.
люди слушают музыку.
8 КРИК — 88 сек
стук в дверь
вошло дело
печать
стук в дверь
печать
бежит. шаги по мостовой
удары в дверь.
убегает
КРИК
упал
пауза
ч-к
Похоронный марш
повернулся.
чистит рамку
венок
ч-к говорит речь
Тип. Мосфильм, 1173—50000

9 АПОФЕОЗ

4/4 = 2 сек.

рамка

рамка во внутрь

ч-к замер

метроном

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56

57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85

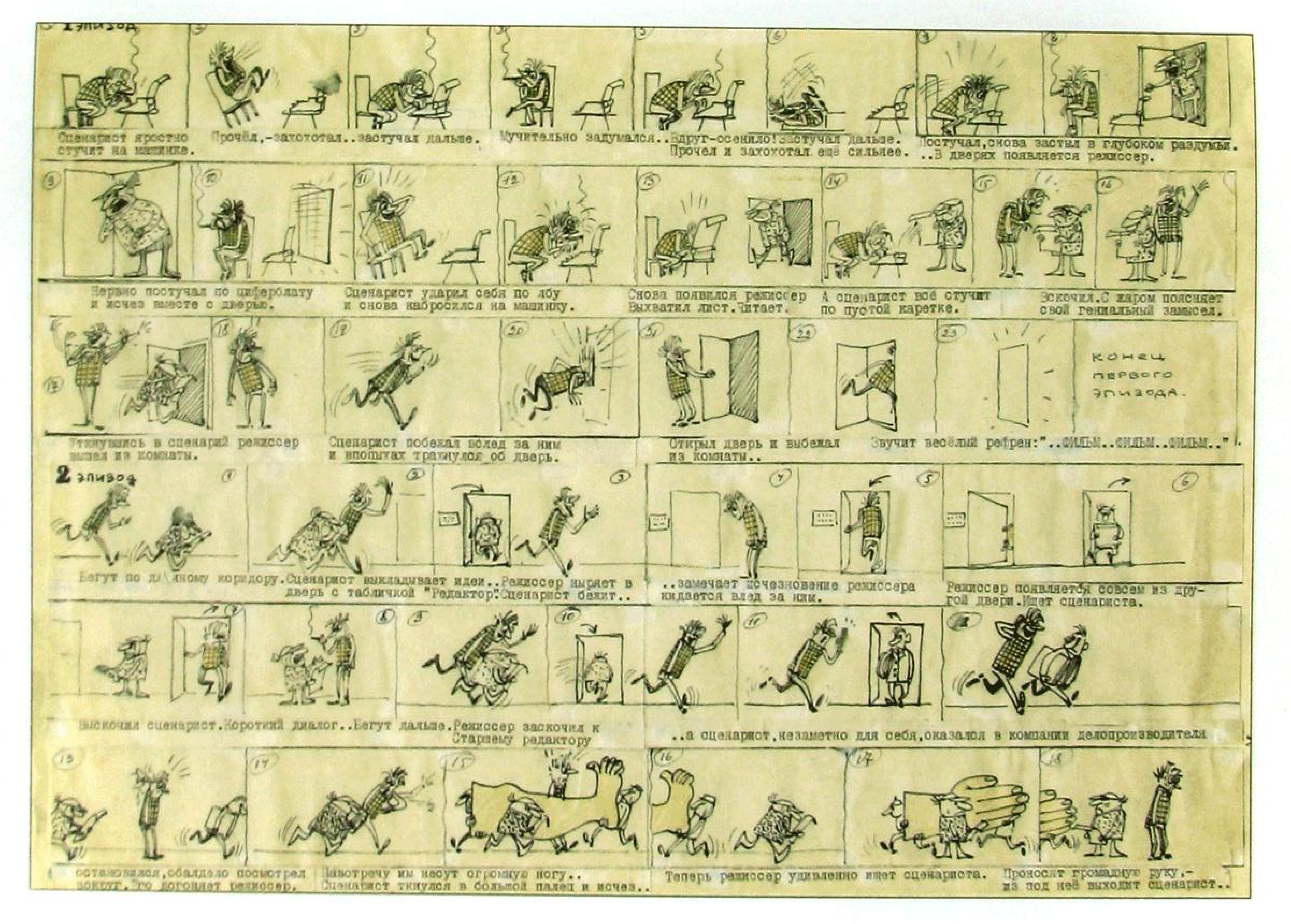
27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

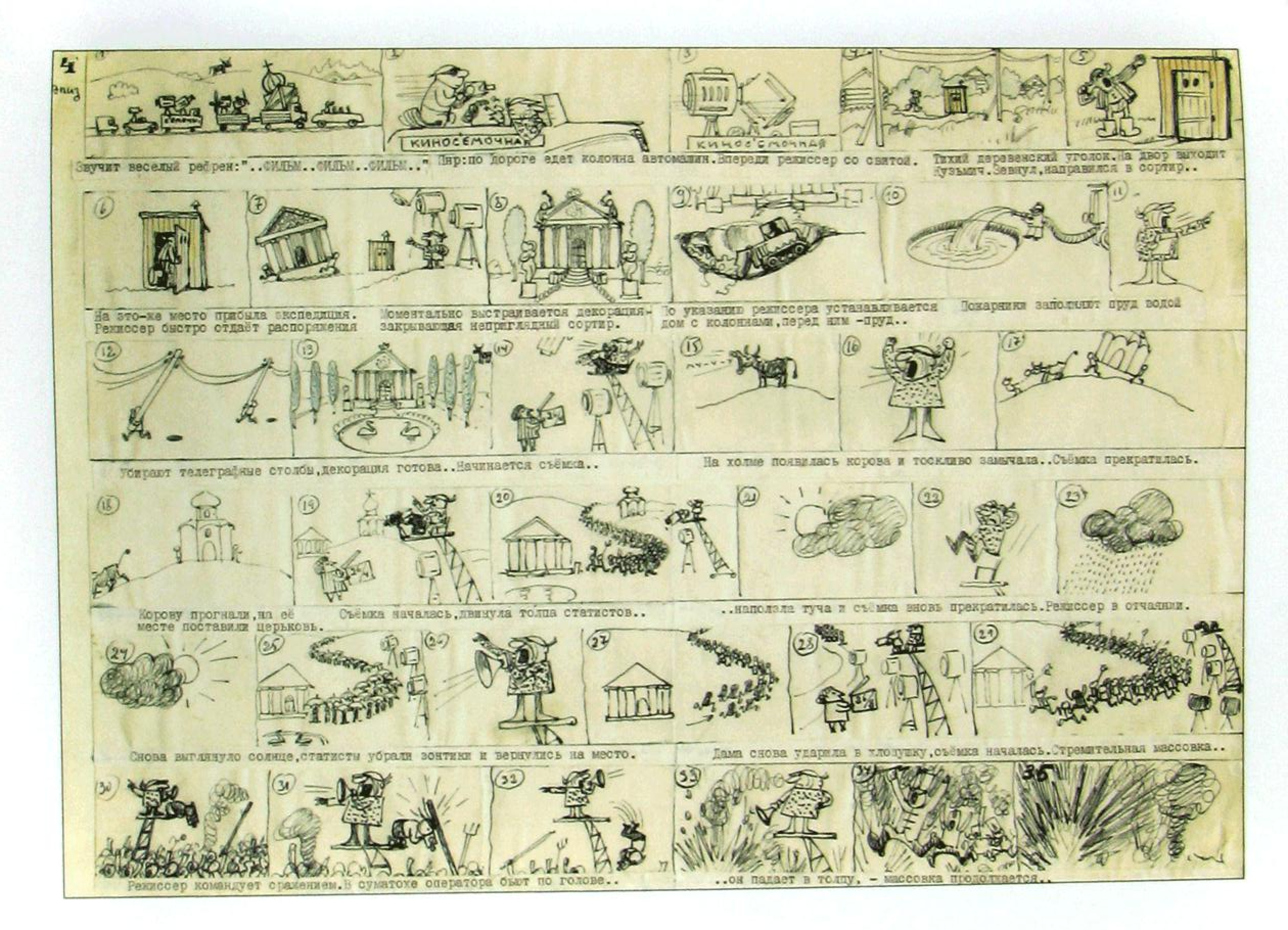
такт

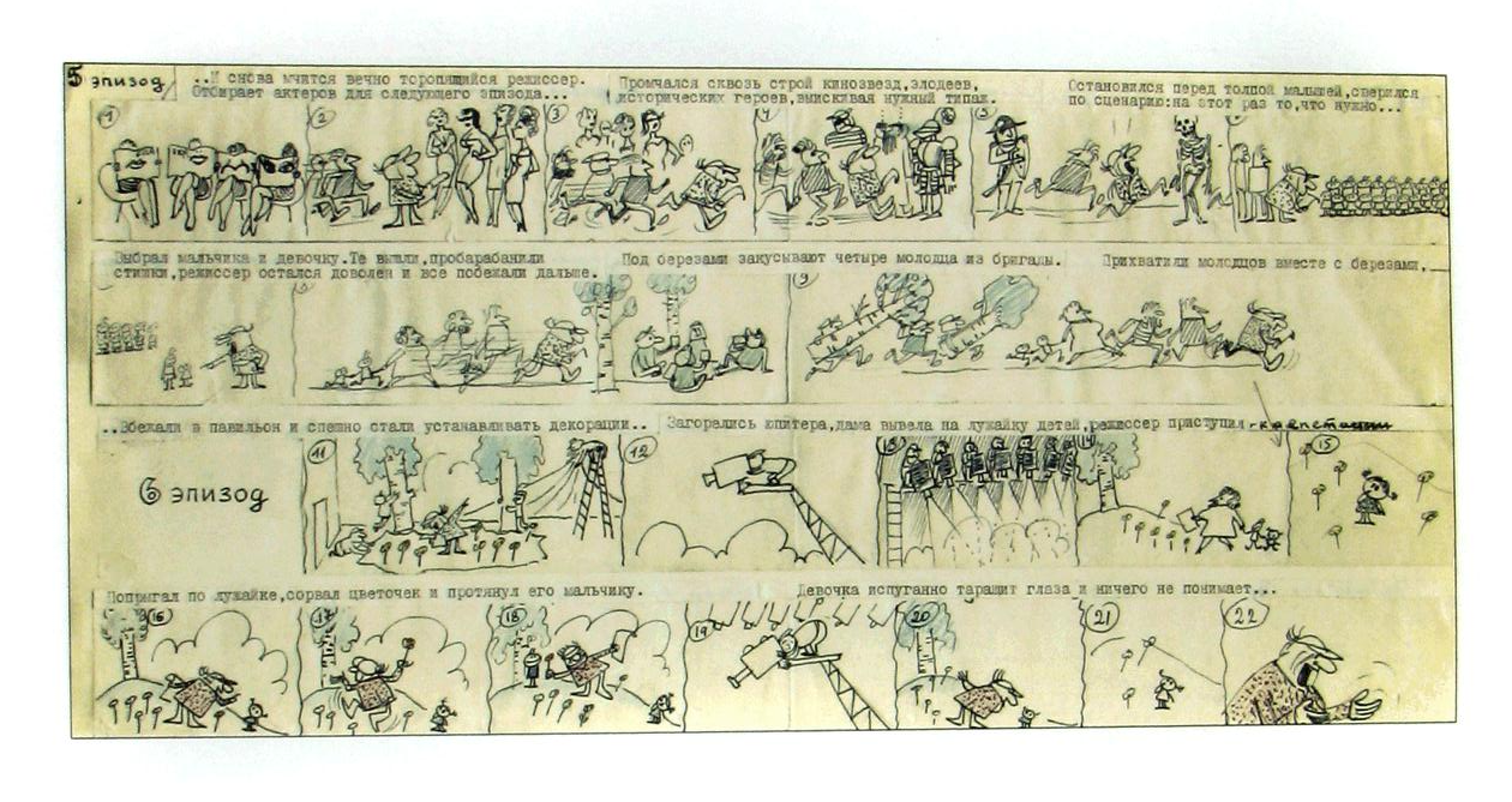
мультипликатор

Тип. Мосфильм, 1173—50000



Фрагменты раскадровки для фильма «Фильм, фильм, фильм» (1968)


4
КИНОСЪЁМОЧНАЯ
КИНОСЪЁМОЧНАЯ
Звучит веселый рефрен: "..ФИЛЬМ..ФИЛЬМ..ФИЛЬМ.." Пнр: по дороге едет колонна автомашин. Впереди режиссер со свитой.
Тихий деревенский уголок. На двор выходит Кузьмич. Зевнул, направился в сортир..
На это-же место прибыла экспедиция. Режиссер быстро отдаёт распоряжения
Моментально выстраивается декорация- закрывающая неприглядный сортир.
По указанию режиссера устанавливается дом с колоннами, перед ним -пруд..
Пожарники заполняют пруд водой
Убирают телеграфные столбы, декорация готова.. Начинается съёмка..
На холме появилась корова и тоскливо замычала.. Съёмка прекратилась.
Корову прогнали, на её месте поставили церьковь.
Съёмка началась, двинула толпа статистов..
..наползла туча и съёмка вновь прекратилась. Режиссер в отчаянии.
Снова выглянуло солнце, статисты убрали зонтики и вернулись на место.
Дама снова ударила в хлопушку, съёмка началась. Стремительная массовка..
Режиссер командует сражением. В суматохе оператора бьют по голове..
..он падает в толпу, - массовка продолжается..


5 эпизод
..И снова мчится вечно торопящийся режиссер. Отбирает актеров для следующего эпизода...
Промчался сквозь строй кинозвезд,злодеев, исторических героев,выискивая нужный типаж.
Остановился перед толпой малышей,сверился по сценарию:на этот раз то,что нужно...
Выбрал мальчика и девочку.Те вышли,пробарабанили стишки,режиссер остался доволен и все побежали дальше.
Под березами закусывают четыре молодца из бригады.
Прихватили молодцов вместе с березами.
..Вбежали в павильон и спешно стали устанавливать декорации..
6 эпизод
Загорелись юпитера,дама вывела на лужайку детей,режиссер приступил
Попрыгал по лужайке,сорвал цветочек и протянул его мальчику.
Девочка испуганно таращит глаза и ничего не понимает...



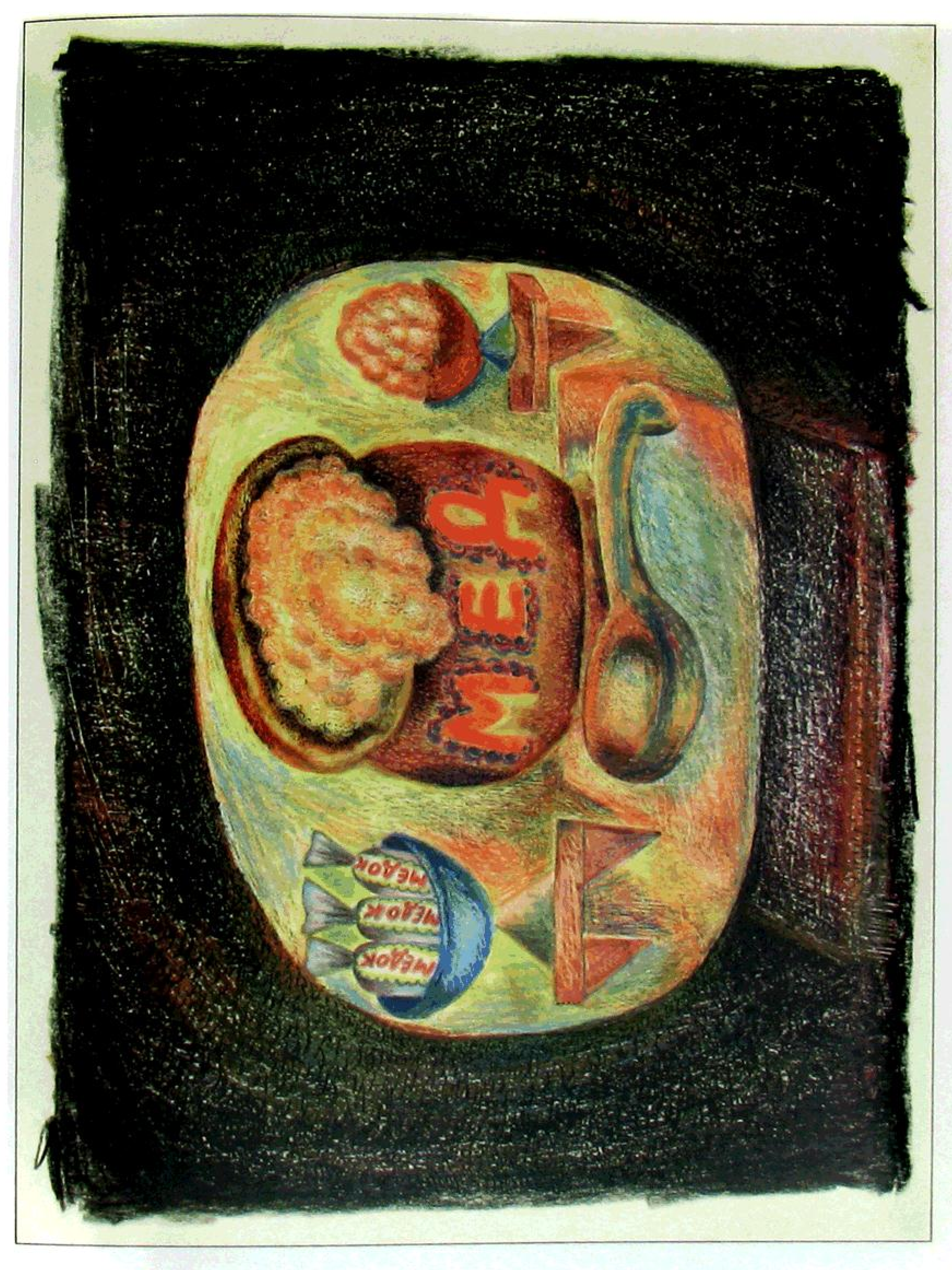
Торт, испеченный по случаю девяностолетия Ф.С.Хитрука



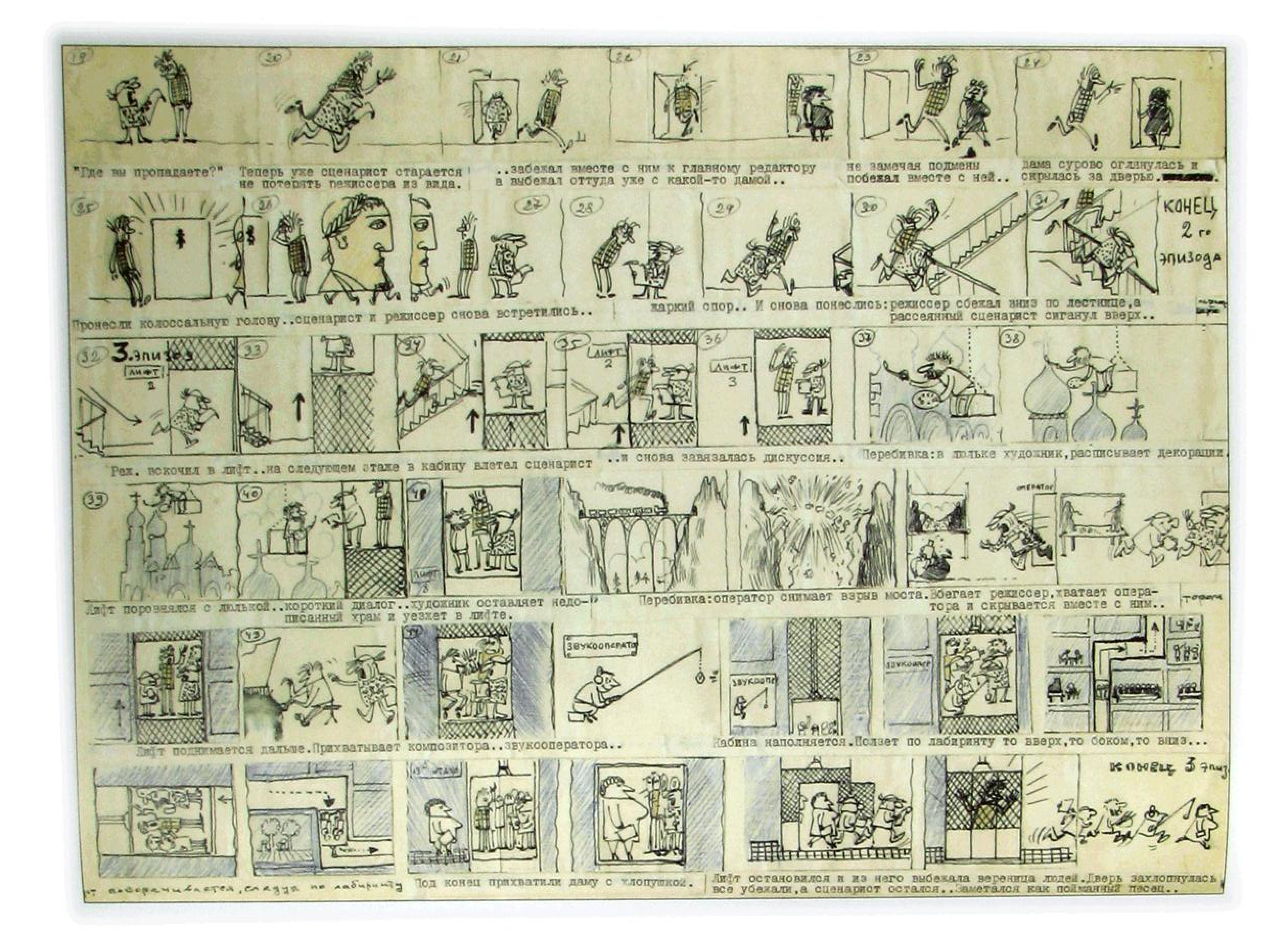
Персонажи фильмов Ф.С.Хитрука

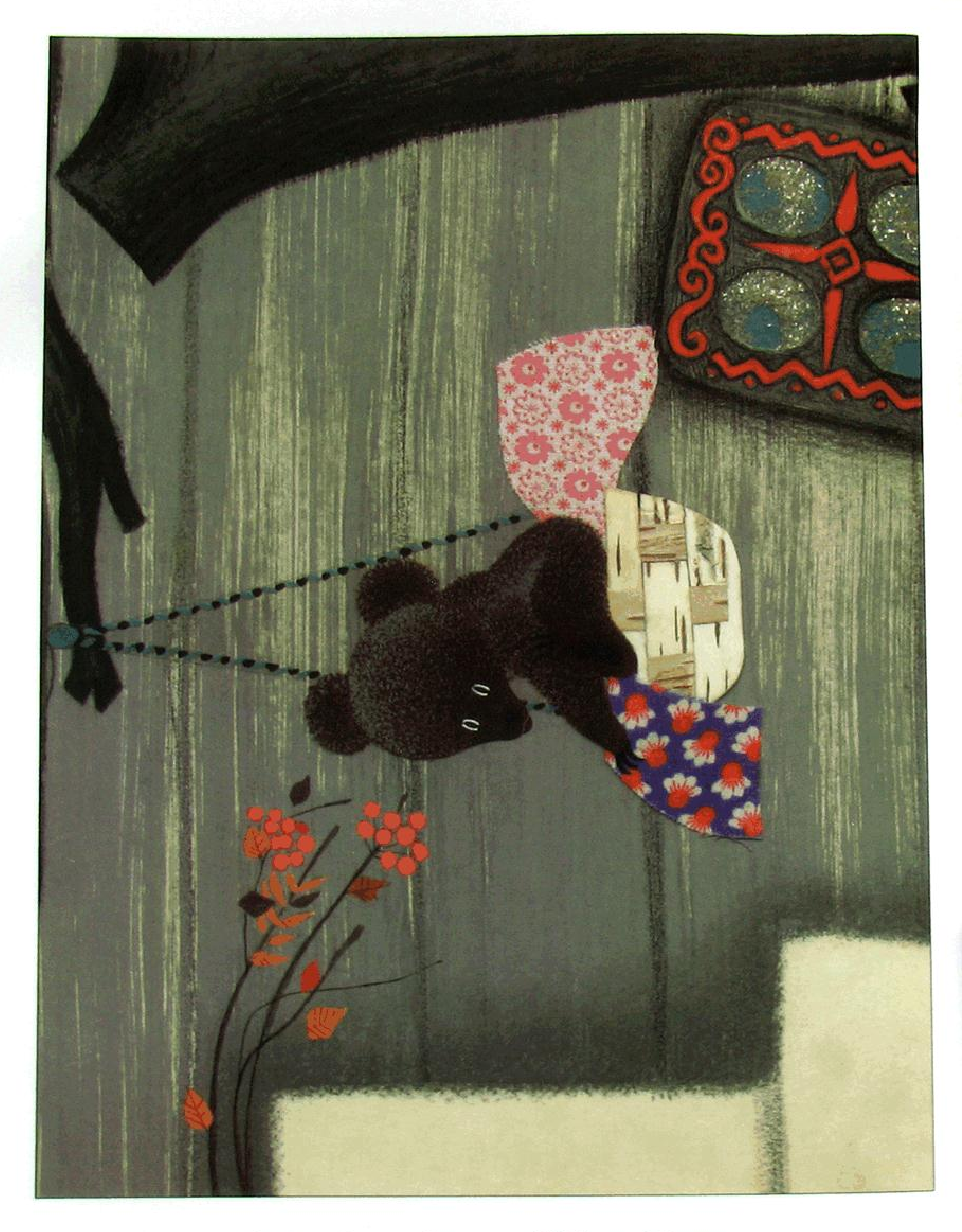


«Фильм, фильм, фильм» (1968), худ. В.Зуйков



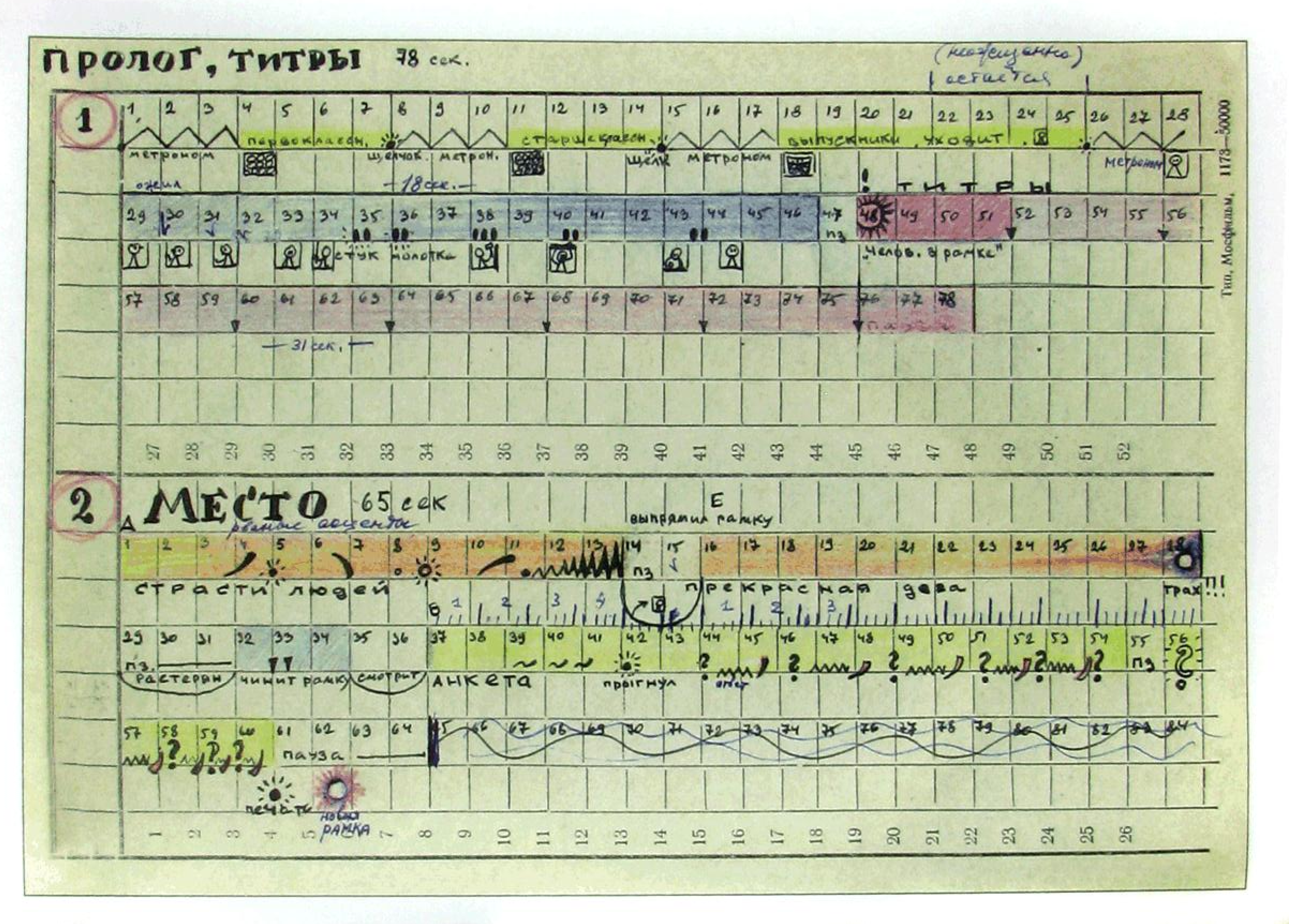
Эскиз фона к фильму «Винни-Пух» (1969), худ. В.Зуйков, Э.Назаров


"Где вы пропадаете?"
Теперь уже сценарист старается не потерять режиссера из вида.
..забежал вместе с ним к главному редактору а выбежал оттуда уже с какой-то дамой..
не замечая подмены побежал вместе с ней..
Дама сурово оглянулась и скрылась за дверью. [redacted]
КОНЕЦ 2 го эпизода
Пронесли колоссальную голову..сценарист и режиссер снова встретились..
жаркий спор.. И снова понеслись: режиссер сбежал вниз по лестнице, а рассеянный сценарист сиганул вверх..
3. эпизод
ЛИФТ 1
ЛИФТ 2
ЛИФТ 3
Реж. вскочил в лифт..на следующем этаже в кабину влетел сценарист
..и снова завязалась дискуссия..
Перебивка: в люльке художник, расписывает декорации.
Лифт поровнялся с люлькой..короткий диалог..художник оставляет недописанный храм и уезжет в лифте.
Перебивка: оператор снимает взрыв моста.
Вбегает режиссер, хватает оператора и скрывается вместе с ним..
ОПЕРАТОР
ЗВУКООПЕРАТОР
Лифт поднимается дальше. Прихватывает композитора..звукооператора..
Кабина наполняется. Ползет по лабиринту то вверх, то боком, то вниз...
поворачивается, следуя по лабиринту
Под конец прихватили даму с хлопушкой.
Лифт остановился и из него выбежала вереница людей. Дверь захлопнулась все убежали, а сценарист остался..Заметался как пойманный песец..



Эскизы к фильму «Топтыжка» (1964), худ. С.Алимов





«Кардиограмма» фильма «Человек в рамке» (1966)

– субъективность видения;

– цветовая насыщенность;

– метафоричность (радость узнавания, подтверждающая интеллигентность зрителя);

– «стенографическая» запись (аналог с комиксом);

– образность языка;

– визуальная идентификация содержания (например, понятие «стол» через образ стола);

– типизация: выбор характерного из суммы случайностей.

2. Психология восприятия.

– богатство воображения, готовность к идеографической игре ума;

– вхождение в роль (подсознательное);

– мультфильм выводит за рамки индивидуальной фантазии, творческое переживание становится коллективным;

– визуализация мысленных понятий;

– сказка: фантастичность происходящего, мифологизация стихийных сил; басня: типизация, мораль, народная мудрость;

– игра масок (перевоплощение);

– моделирование характеров.

3. Поэтическое очарование формы и содержания.

– формы движения; метаморфозность пространства; изменчивость неизменяемого;

– относительность времени; замедленное или ускоренное действие; насыщенность событиями.

41

Рассказы об аниматорах

1. Норман Мак-Ларен

Норман Мак-Ларен – один из пионеров современной анимации, открыватель целого ряда анимационных техник. Еще будучи студентом (он учился в художественном училище в Глазго), он осуществил свои первые опыты производства фильма без кинокамеры, посредством рисования прямо



на пленке. Он мне рассказывал, как интересно он начинал. Вообще по специальности он не был кинематографистом, не был аниматором. Анимация у него была как хобби. И так как у него не было ни камеры, ни даже пленки, свой первый фильм он нацарапал на уже отснятой киноленте. Он мне его показывал, это чрезвычайно интересно. Там происходит мелодрама. Ну, такой типичный мелодраматический конфликт между мужчиной и женщиной с драматическими жестами, объяснениями... Фильм, видимо, тридцатых, двадцатых даже годов. И поверх этого он процарапывал своего персонажа, который все время встревал в их диалог, в спор и даже в их поцелуи. Это чрезвычайно смешно! Так он открыл технику анимации процарапыванием по пленке. Это называется «бескамерная анимация». Мак-Ларен сделал целый ряд фильмов на темы, заданные ему Министерством Просвещения, и, удивительное дело, сколько юмора, выдумки и фантазии – фантазии не только творческой, но и технической – он смог в них вложить. Скажем, у него есть фильм, который называется «Горизонтали» – под мелодию сходятся и расходятся горизонтальные линии. Есть фильм, который называется «Треугольники» – это своего рода исследование, в каких формах, в каких обстоятельствах треугольники могут образовывать те или иные фигуры. «Ритметика» – фильм-поэма, построенный на цифрах. Цифры, которые оживают на экране, приобретают образ и характер, постепенно образуют таблицу умножения, где все сходится по вертикали и горизонтали, все уравнено и создается впечатление какого-то вселенского равновесия. Это фильм удивительно красивый, умный и познавательный.

Мак-Ларен – один из открывателей вида анимации, который получил название «пиксиляция». Что такое «пиксиляция»? Это создание движения как суммы неподвижных состояний. В этой технике выполнены его фильмы «Две багатели» («Два пустячка») и «Соседи». В «Соседях» два персонажа летают над лужайкой. Они летают не при помощи крыльев или, там, других приспособлений, а просто, поджав под себя ноги, кружат над

полянкой. Это сделано чрезвычайно просто, как и все гениальное: Мак-Ларен заставлял актеров подпрыгивать, но фиксировал на пленке только те моменты, когда они зависали в воздухе. Из этих моментов, из этих вершин он сложил новое движение – персонажи полетели.

Долго перечислять, сколько всего изобрел этот удивительный человек. Он был и крупным общественным деятелем – руководил знаменитой анимационной школой Канадского Киноцентра, и при нем Киноцентр Канады пережил период своего наивысшего расцвета.

Вот еще я вспомнил фильм «Прочь, глупые заботы». Это опять же его, Мак-Ларена, фильм. Он был изобретателем не только новых форм и техник – фактически новых анимаций, новых видов анимации – он изобрел рисованный звук. Да, рисованный звук. Вы знаете, если внимательно посмотреть на кинопленку, по левой, кажется, ее стороне идет такая пилочка – фонограмма. Когда фонограмма проходит через рецептор кинопроекционного аппарата, в нем образуется звук и мелодия. Это все равно, что те колебания, которые вызывает игла на пластинке, или колебания, происходящие на видеополе. При помощи рисованного звука и с помощью кисточки (он не только процарапывал свои фильмы, но и прямо красил пленочку) Мак-Ларен создал два великолепных фильма. Один из них – «Прочь, глупые заботы». Это фильм абстрактный. В нем нет сюжета, но он вызывает такие эмоции, которые не всякий сюжетный фильм способен вызвать. Вы «врождаетесь» в ритм этих пятен, линий и испытываете подлинный катарсис. Такого чувства ритма, как у Мак-Ларена, нет больше ни у кого. И еще один его фильм – «Мерцающая пустота». В нем полностью властвует рисованный звук, мелодии там нет, там есть только шумы – такие с эхом повторенные ударчики или протяжные флейтовые звуки. Это все он нарисовал! Ни одного натурного музыкального звука он не записывал. Он все это нарисовал. И эти звуки идеально, я бы сказал, гениально поддержаны ритмом действия, ритмом движения.

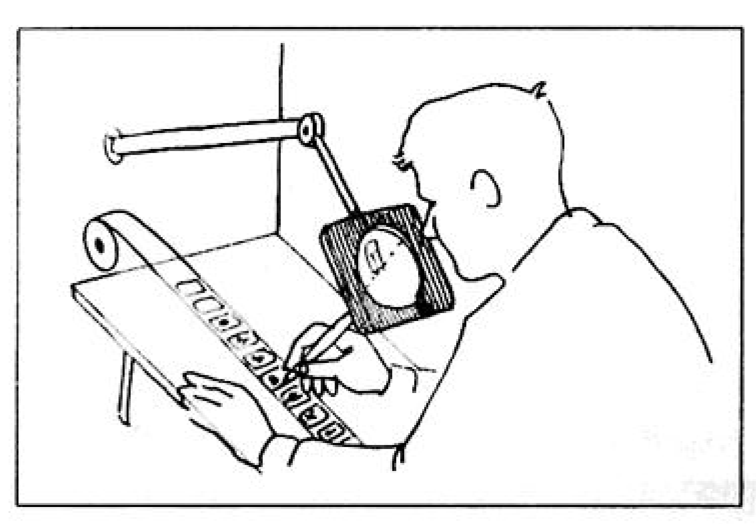
О Мак-Ларене я мог бы много говорить. Я был у него в студии. Это было в 1967 году, когда в Монреале проходила выставка «Экспо-67». Я был у него, когда он делал свой фильм «Па-де-де», ставший впоследствии знаменитым. Это, опять же, совершенно новая техника. Он использовал способность фотографии выдерживать многократную экспозицию. В фотографии это уже было: движение раскладывается на несколько фаз, и все они фиксируются на фотоснимке. А здесь он на этом принципе построил танец двух фигур – мужской и женской. Причем они не видны.

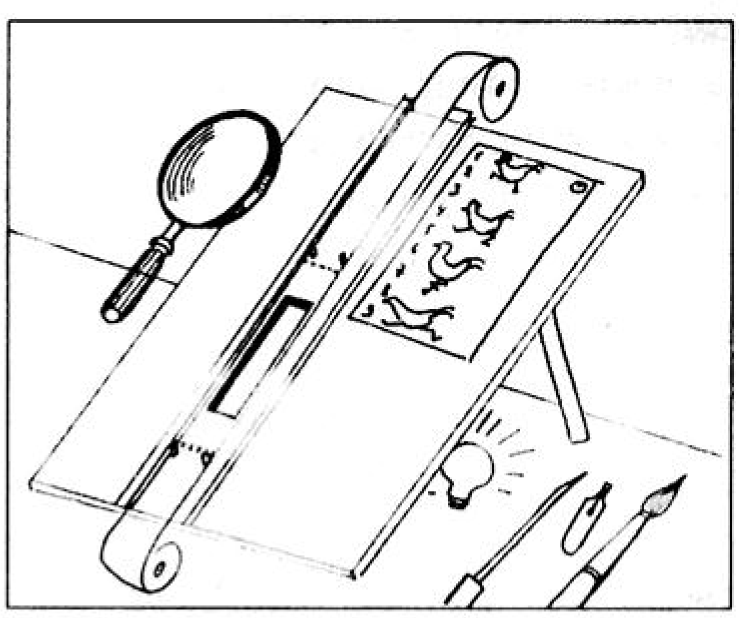
Это снято контражуром, мы видим только их световые силуэты. И вот как эти силуэты раскладываются – целый веер рук, который потом собирается воедино, в твердую, прочную фигуру. Фантастическое зрелище! Самое смешное, что когда он показывал мне фильм на мовиоле, он сам смотрел с детским любопытством, подталкивал меня локтем и говорил: «Смотрите, движется!» Он не переставал удивляться. Этот человек, открывший новые виды анимации, создавший, по крайней мере, полсотни фильмов, вошедших в историю, не переставал удивляться тому, что рисунок оживает и движется. Может быть, именно благодаря тому, что он сам был способен удивляться, он обладал способностью удивлять других.

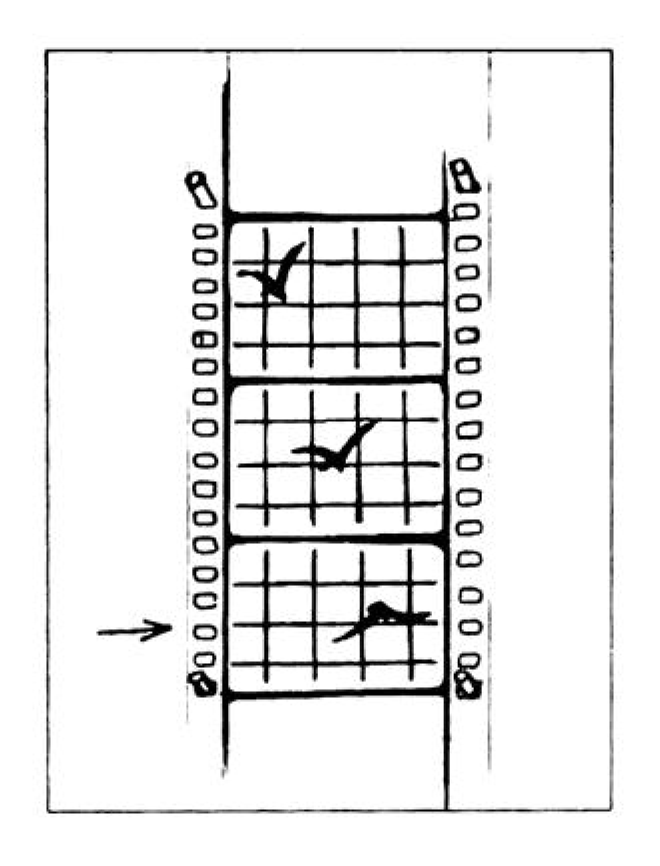
Мастерская Хитрука (20 марта 1987 г.)

– Что вы успели посмотреть? «Ритметику» видели? Это вам очень интересно...

Мак-Ларен разработал, по крайней мере, три самостоятельных вида мультипликации. Один из них – это бескамерная мультипликация. Вот специальная книжечка, где он сам рассказывает об этом методе. Он начинает очень хорошо: «Для того чтобы сделать бескамерный фильм, нужно: первое – стул...» Это мне очень понравилось, потому что, действительно, обойтись без стула никак нельзя. Камера не нужна, но стул – обязательно! Значит, вы здесь видите, как он сделал вот эту самую штуку *(имеется в виду лупа, с которой работал Мак-Ларен)*, чтобы не портить себе глаза. А попробовать вам бы всем стоило. Это самый дешевый способ, и это можно делать днем, ночью, здесь, дома – где хотите, надо просто иметь хорошую такую иглу и засвеченную пленку. Или, наоборот, иметь неэкспонированную пленку, прозрачную, но и тогда выбрать какой-то фломастер или любой ма-







териал, который хорошо ложится на эту пленку. И попробовать это сделать.

А третий способ я вам же уже рассказывал: возьмите какое-нибудь (это не так легко, конечно) уже готовое действие, просмотрите, проанализируйте его внимательно и подумайте, как вы могли бы его дополнить, введя туда свой персонаж, прямо на пленку. Все три способа очень интересны. А технология здесь вот рассказана. Что нужно? Стул. Затем – стол. Он очень аккуратный и последовательный человек. Затем нужна вот эта доска, в доске нужен вот такой продольный вырез, и внизу лампочка, и здесь – салазочки, для того, чтобы у вас пленка... да вот он пишет – и штифты... Для перфорации. Вы обратили внимание на этот продольный разрез: он сделан так, чтобы вы, царапая на одном кадре, видели одновременно и предыдущий и последующий. В каких координатах у вас все это рисуется. У меня дома есть такие странные очки – они мне не нужны, там две лупы – я могу принести, вдруг кому-нибудь понадобятся они... *(показывает кусочки позитива Мак-Ларена, сделанные при Хитруке)*. Это – то, что называется не только бескамерная анимация, но и бескадровая. Это тоже два разных принципа. В чем дело? Дело в том, что он тут ориентируется не на внутрикадровое действие, а на тот эффект, который произойдет в результате. Все равно у вас кадр будет фиксироваться каждый раз. Вот это вот, например... Это он смазывал влажным эмульсию, она уже сама становилась такой... рыхловатой и железным гребешком вот так вот делал... Вы это попробуйте – это жутко интересно! Попробовали уже?

– Ну, не все!

– Потом он делал... Это очень интересный эффект. Он химичил таким образом, что он ляпал что-то... краску какую-то и тут же клал ее на радиатор отопления. И она трескалась. Это такое мерцание производит. Патина такая... Понимаете, в чем дело: можно еще много открывать чудес просто в общении с этим материалом, с этой пленкой... Вот это – «Прочь, глупые заботы». Это он какие-то химикаты на пленке... и вот они – вот видите, какие интересные разводы?.. Две вещи двигали Мак-Лареном. Он

умер, к сожалению, совсем недавно, буквально в прошлом месяце. Две вещи им двигали, одна – это его детское любопытство. Надо было его знать, чтобы просто залюбоваться этим человеком. Проработав пятьдесят лет в мультипликации, больше даже, он не потерял простого детского любопытства. Вот как будто бы в первый раз: что из этого получится?

А второе – это был у него эстетический принцип, который он выразил, может быть, в одной из этих книжек... Я где-то читал. Он говорил: «Я не люблю громоздкого инструмента между мной и экраном. В идеале я себе представлял бы мультипликацию, как скрипку, чтобы мне не нужно было слишком много оперировать». Вот он и искал эти самые простые и непосредственные контакты с изображением. С действием. С одушевлением. Но драматизм его положения заключался в том, что он каждый раз все равно натыкался на необходимость оснащать это все техническим инструментарием. И, так или иначе, это все равно его туда затаскивало.

– Значит, бескадровое, бескамерное и еще какое?

– Бескамерное есть кадровое и бескадровое. Это – бескамерная анимация. Это только одна технология. Затем – так называемая «пиксиляция», это тоже метод Мак-Ларена. Вот его «Багатель» вы смотрели, да? Я пытался расшифровать слово «пиксиляция». «Пиксель» – это точка. Это как один бит информации – так я объясняю себе. Так что это произвольное, по-моему, название. Но принцип его заключается в том, что я назвал фотоизбирательным методом: вы берете реальное изображение – реальный предмет, того же человека, пусть он загримирован, это все равно ясно, и даже реальное действие, вот просто заснятое, но вы извлекаете из него те моменты движения, из которых можно смоделировать совершенно другое движение. Там у вас было, что они летают над лужайкой? А-а, то «Соседи»... Но принцип тот же самый. Значит, он извлекает... Это можно назвать «фотоизбирательный метод», хотя я не уверен, что это точно. Когда вы избираете из совокупности реальных моментов движения свои и моделируете что-то другое. А что же третье? Третье – это у него рисованный звук. Не он его изобрел, но он его разработал... Ну, в общем, почитайте это внимательно, и даже картинки вам ясно покажут, что такое его технология. И попробуйте: у нас такие доски есть, прорежьте, сделайте себе такие координаты и что-нибудь поделайте

– А он начал с классической мультипликации или сразу?..

– Он работал даже одно время у Диснея. Но начинал все-таки с бескамерной мультипликации. Просто потому, что средств не было: нуж-

да заставила. Даже в тех фильмах, где у него реальная фонограмма, он вставлял рисованные акценты. Сейчас на синтезаторе это делается, тогда еще просто электронной музыки практически не было. Но вот в «Мерцающей пустоте» было почти все рисованное... А «Ритметика» – это, по-моему, гениальный фильм.

Оказывается, «арифметика»-то пошла от «ритма», да? А как же? Наверняка... Но «а» – это отрицание, да? Асинхронность – это не синхронность. Что-то я никак не могу найти связь... Но наверняка ритм... «ритм» пишется через «th» и арифметика тоже через «th», это явно, что есть связь, не только фонетическая. Что-то я такие слова говорю...

– Но и семантическая?

– Да... Эти два фильма, «Па-де-де» и «Ритметика», – мне как-то открылось... Больше раскрыло душу Мак-Ларена, это его совершенство... стремление к гармонии. Ведь что это такое? Ведь весь этот фильм – это некое созидание мира, вот из несложившихся... складывается некое гармоническое... И то же самое – в «Па-де-де», никто не видел? Некоторые видели, да? Там ведь тоже идет распад и потом сложение в единое, в стабильное. Это все-таки у него как основной эстетический был принцип: стремление к стабильности, к гармонии. И притом посмотрите, как это сделано мягко. Это же вырезанные фигурки! Циферки все вырезанные. Я видел заготовки фаз – очень мягкие... Все на перекладках, все! Вы тут на одной фотографии увидите – набор всех положений. И какая мягкость поразительная! И как все это интересно по актерской игре. Какая тонкая игра! Помните, как она выжидает момент, когда можно превратиться? И потом так отходит... Тончайшие переходы, тончайшие...

– Вы только один раз с ним виделись?

– Один раз. В Канаде. Нет, надо было видеть этого человека, этого поразительного художника! Я смотрю на наших режиссеров: год не прошел, он уже зевая идет в просмотровый зал, и мультипликатор тоже... очередную пробу смотреть... Уже ничего не ждет – никакого чуда... Меня вот всегда интриговало вот это вот. Я так и не мог понять. И у него были... шкала была, иначе невозможно. Вот видите! И заказные он делал фильмы. У него масса есть фильмов по геометрии. По заказу министерства образования. Он очень много сделал для школы – прелестные фильмы, такие смешные и такие простые. Но, конечно, он и экспериментировал много – да просто колдовал, ворожил! Для себя... Этим хорош был Национальный киноцентр Канады, что там возмож-

ность такая была. Сиди, колупайся, никто от тебя ничего не ждет, не требует... товарной продукции... Но мне в прошлом году уже говорили, что Центр доживает последние дни, что у государства нет денег на его содержание.

– А на что он жил, когда не делал товарной продукции?

– Он получал деньги в Центре, он же там был руководитель целой группы. Он практически был одним из создателей канадского Киноцентра и руководитель всей мультипликации. У него там была должность... Да, а вот его жена – прелестная Эвелин...

Я к тому вам все это говорю, потому что вам – большинство ведь не будет работать на больших студиях – в некоторой степени это дает больше свободы маневра, больше свободы экспериментировать. Меньше возможностей – это другое дело, но очень много еще неразведанного, очень много неизвестного нам...

Как у вас задание Норштейна, движется, да?

– Пока одни разговоры.

– Разговоры, да? Но разговоры-то полезные? Понимаете, ведь никто из нас не держится, вы же видите, мы тоже пробуем...

– Нет, задание замечательное, только вот выполнить его...

– А чего не хватает? Самих репродукций нет? *(Объясняют, что невозможно сделать фотокопию.)* Ну, я думаю, что если даже вам не удастся это реализовать сейчас, пройти через это, покопаться в этом во всем – это очень полезно. Вы же не сразу это должны снимать, вы же все равно должны сначала разбивку сделать – какой-то монтажный сценарий. Я предполагал, что здесь возникнут трудности, но при некоторой большей энергии можно было бы... Слайды есть?

– При большом увеличении на них царапины полезут!

– Да что вы! На рынок вы их, что ли, продаете? Вам нужно этот процесс пройти!

Вот материал по Мак-Ларену, который я обещал. Здесь есть довольно интересные вещи. Смотрите! Интересуйтесь!

Норман Мак-Ларен и Национальный Киноцентр Канады

Норман Мак-Ларен приобрел всемирное признание благодаря экспериментам в разных областях мультипликационного кино: бескамерной анимации, «пиксиляции», рисованного звука и мно-

гих других технологиях. Но известность ему принесла не техника сама по себе, а количество и качество работ, их уникальный и вместе с тем универсальный характер.

Мак-Ларен родился в 1914 г. в Глазго (Шотландия). Экспериментировать с фильмами начал, еще будучи студентом местной Школы искусств. Джон Грирсон увидел в Лондоне несколько его работ и пригласил в киногруппу Генерального управления связи (1936 г.). Там Мак-Ларен сделал фильмы о работе лондонского телефонного узла, воздушной почты т.д. В 1939-м году началась Вторая мировая война, и Мак-Ларен переехал в США. Работал в Нью-Йорке вместе с Эллен Брут над фильмом «Состязание привидений». На средства, выделенные фондом Гуггенхейма, делал экспериментальные фильмы (рисование непосредственно на кинопленке) – «Дотс», «Лупс», «Буги Дудл», «Звезды и полосы» (ответ шотландца Мак-Ларена на «патриотический» эквивалент немца Фишингера в фильме «Американский марш»).

В 1941-м году Мак-Ларен снова присоединяется к Грирсону во вновь сформированном Национальном киноцентре Канады в Монреале. С тех пор он непрерывно оставался там за исключением двух лет, проведенных в Китае (1949) и Индии (1952), где работал по поручению Юнеско. Это самый долголетний союз аниматора (и вообще художника) с одной организацией. И то, что Канадское правительство оказывало Центру солидную поддержку, предоставляя при этом неограниченную свободу художникам – большая заслуга Мак-Ларена.

Мак-Ларен снял более пятидесяти фильмов в различных стилях и техниках, которые были награждены призами чуть ли не на всех фестивалях мира. К каждому фильму он дал подробное описание технологического процесса.

Анимационный отдел канадского Киноцентра, возглавляемый Мак-Лареном, включая таких известных режиссеров, как Гай Гловер, Эвелин Лэмберт, Грант Манро, Джим Мак-Кей, Джордж Даннинг (последний прославился потом «Желтой подводной лодкой», сделанной в Англии). Вот что говорят о нем его сотрудники:

«Урок, который внушал Мак-Ларен и который так трудно было запомнить в суматохе этого мира, состоял в том, что хаос может быть упорядочен, только если применить к нему законы искусства» (Вольф Кениг).

«За все двадцать лет я ни разу не слышал от него резкого обращения к другому художнику. Он указывал на упущенные возможности, на ошибки или излишества, но всегда терпеливо и доброжелательно. Он доброжелателен к своим союзникам и терпелив с оппонентами» (Колин Лоу).

«Он большой учитель, постоянно готовый исследовать неизведанные пути к открытиям и увлекающий за собой как художников, так и зрителей» (Дж. Даннинг).

Признание заслуг Мак-Ларена выразили крупнейшие аниматоры мира, многие из которых приглашались на постановку в Национальный киноцентр – Александр Алексеев и Клэр Паркер, Питер Фолдеш, Лотта Рейнигер. Сам же он всегда отдавал должное своим предшественникам – Эмилю Колю и Жоржу Мельесу, Фишингеру и Лен Лаю.

О своих ранних контактах с Лен Лаем Мак-Ларен писал: *«Хотя я не работал с ним во время нашего общего пребывания в Управлении связи и хотя я начал рисовать по пленке независимо от него, его фильмы всегда приводили меня в восторг, и поэтому можно считать, что они влияли на меня»*. Дальше он добавляет: *«Лен Лай был среди первых, кто стал делать цветные фильмы, монтируя черно-белые негативы и пропуская их через цветную проявку. Аналогичный метод использовал и я в фильмах «Точки и петли», «Танец долларов» и др., но Лай добился в своих фильмах изумительного результата еще в начале 30-х годов»*.

Родство между Мак-Лареном и Киноцентром лучше всего выражено его словами: *«Я счастлив, что, пробыв здесь тридцать три года, всегда имел полную свободу в выборе темы и стиля. Такая свобода редко выпадает творческим людям. Она не гарантирует художнику успех, но она дает ему шанс»*.

Следует запомнить имя Джона Грирсона – основателя киногруппы при Управлении связи, а затем Национального Киноцентра Канады. Трудно оценить степень воздействия Мак-Ларена на аниматоров Киноцентра. Столь же трудно измерить влияние, оказываемое Киноцентром на аниматоров всего мира, особенно тех, кто работает на государственных киностудиях, где молодые художники приобретают школу и опыт, но не имеют такой свободы, о которой говорит Мак-Ларен. (Например, два польских аниматора Я. Леница и В. Боровчик обучались у себя на родине, но работать предпочли во Франции.)

Низкая смета и экспериментальное кино

Мак-Ларен говорит:

– Возможно, по причине своего шотландского происхождения я всегда стремлюсь сокращать расходы на производство. Мне доставляет удовольствие делать фильм самыми ограниченными денежными и техническими средствами, в самые ограниченные сроки.

Больше того: я вижу прямую связь между ограниченностью средств и экспериментальным подходом. Такая ограниченность (будь то в финансах или в оборудовании) подталкивает воображение к поиску новых путей.

Всякое искусство требует отбора и ограничения. Форма сонета или фуги, римский виадук и висячий мост, условность балета – все указывает на важность ограничений. Это, конечно, технические ограничения, но и финансовые играют немалую роль в формировании искусства и часто фундаментальным образом воздействуют на технику, стиль, эстетику произведения в положительном плане.

Пожалуй, самый интересный опыт в моей работе со сверхмалыми сметами и связанными с ними экспериментами произошел в Китае и в Индии, где я работал под эгидой Юнеско. Я учил молодых китайцев и индусов делать простые фильмы о здравоохранении и народном образовании в деревне. Фильмы были предназначены для того, чтобы внести в сознание сельских жителей мысль о необходимости кипятить питьевую воду, физически тренировать детей; они объясняли, как готовить компост из коровьего навоза и т.д.

В этом деле элементарного просвещения каждый цент был на счету. Обычные сложные и дорогостоящие методы создания мультфильмов исключались. Но анимация, вопреки распространенному мнению, вовсе не обязательно должна быть дорогой. Сама суть этого искусства приходит на помощь: здесь не нужны большие съемочные площадки, декорации, осветительные приборы, костюмы и даже звук. Все, что нужно – это четкое, хорошо рассчитанное действие.

На театральной сцене великий французский мим Марсель Марсо показывает блестящий пример действия, избавленного от всяких украшений; фактически его действие доведено до максимальной чистоты.

Анимационный фильм, в отличие от обычного, по своей природе тяготеет к такому обнаженному действию, ибо можно не только обойтись без декораций, но и упростить персонаж, стилизовать и обобщить его так, чтобы максимально усилить и прояснить мысль.

Простая спичка или условно нарисованная фигура могут вести себя так живо, комично или трагично на экране потому, что воображение зрителей дорисует их характеры. И если аниматор хорошо понимает искусство мимики и действия, он сможет овладеть вниманием зрителя, не прибегая к излишним подробностям.

В Китае и Индии отсутствие средств на производство фильмов научило художников ценить значение пантомимы и действий, выраженных очень простыми средствами.

Из множества методов анимации мы выбрали два.

1. *Прямой метод.* Он представляет собой рисование непосредственно на кинопленке при помощи пера и туши, минуя процесс съемки: на каждом кадре изображается положение, несколько отличающееся от предыдущего. Такой метод удобен для первичных упражнений в анимации, однако он слишком подвижный, в нем трудно выразить статику или плавное движение, что часто требуется в фильмах познавательного характера. Зато эта техника прекрасно подходит для бурных сцен.

2. *Бумажный метод.* Каждый знаком с обычным методом создания рисованного фильма: десятки тысяч отдельных рисунков (по одному на каждый кадр) делаются карандашом на бумажных листах размером 10x15 дюймов (25x35 см); затем рисунок переводится тушью на целлулоид (контуровка) и закрашивается с обратной стороны специальными красками (заливка), после чего кладется на фон и снимается.

Наш метод был упрощенной версией этой обычной процедуры. В нем отсутствовали контуровка, заливка и большая часть фонов. Рисунки делались на полупрозрачной писчей бумаге размером 10x15 см. Если обязательно требовался фон, он рисовался на листе целлулоида и клался во время съемки *поверх фазы*. Расходы на материалы и обработку сокращались почти на семьдесят пять процентов.

Мы упрощали все до минимума, необходимого для четкого рассказа. Персонажи изображались наименьшим количеством линий. Декорации, антураж возникали лишь в тех случаях, когда играли

функциональную роль, и убирались, когда не участвовали в игре – как это было принято в китайском театре. Фигуры не закрашивались – также в духе некоторых традиций китайской графики.

2. Кэролайн Лиф



Странно, она могла бы сделать гораздо больше, чем сделала. Но из того малого, что ей удалось, каждый фильм попал в историю. Впервые я посмотрел ее фильм, еще не будучи с ней знаком, и поразился. Это была дипломная работа, даже, может быть, курсовая, которую молодая студентка Кэролайн Лиф выполняла в том же Национальном Киноцентре Канады. Фильм назывался «Петя и волк», по Прокофьеву. Он был сделан в технике порошка, которая нам тогда была совершенно не знакома. Черный порошок рассыпался по стеклу, и Кэролайн Лиф при помощи пальцев собирала этот порошок в определенные фигуры, образы. И так, передвигая этот порошок, она рассказала историю про Петю и волка на музыку Прокофьева. Причем она выбрала порошок не случайно, потому что именно эта техника позволила ей максимально использовать трансформацию материала. А у нее весь фильм был построен на трансформации. Дело в том, что по ее сюжету – она основывалась на музыке Прокофьева, а сюжет изобрела сама – волк все время превращался в какие-то другие предметы. Вот он волк и вдруг превращается в елку... С такими глазами! И это превращение происходит у нас на глазах.

Но по-настоящему она прославилась, приобрела мировую известность и попала в список «Десять лучших режиссеров мира всех времен» благодаря фильму «Улица» («The Street»). Этот фильм выполнен в технике

так называемой «ожившей живописи». Это тоже не классическая анимация, где движение строится на том, что один рисунок сменяется другим. Здесь рисунок лежит под камерой, а аниматор мазок за мазком меняет его изображение, так что получается полный эффект того, что живопись оживает. Это удивительный фильм по своей форме, по технике, но он удивителен и по духу. Еврейский мальчик рассказывает о своей семье. Фильм сделан по новелле знаменитого еврейского писателя Мордехая Рихлера. Он весь дышит такой теплотой, такой простотой и глубиной актерского проникновения, что, я считаю, не зря фильм признан одним из лучших во всей истории мультипликации.

У Кэролайн Лиф есть фильмы «Интервью», «Две сестры», в которых она также пробует новые техники. Это прирожденный искатель. И вот



На закрытии фестиваля «Варна-81» члены жюри Кэролайн Лиф, Поль Допф, Эрнест Ансорж, Поль Дриссен (на фото виден лишь его локоть, который выглядывает из-за моей спины) и Федор Хитрук исполняют песню Трех Дураков (из одноименного сериала) в честь их автора и председателя жюри Доне Донева (сидит справа от нас, за пределами фотоснимка). К сожалению, главный трюк не получился: мы были босиком в тазах – как и полагается Трем Дуракам – но забыли опустить на пол занавес. Сказалось волнение и отсутствие опыта. Тем не менее этот номер признан одним из самых важных событий фестиваля.

это ее искательство помогло ей сделать потрясающие фильмы, но оно же сослужило ей плохую службу. Она не остановилась на изобретениях, которые проявила в «Улице» или в фильме «Петя и волк». Она могла бы в этой технике создать еще много шедевров. Нет, ее волновало что-то совершенно другое, она с легкостью бросала приобретенное, разработанное – как говорится, «золотой песок» – и бралась за другое. Она стала делать фильмы, уже не имеющие прямого отношения к анимации, фильмы с большими куклами. И, честно говоря, эти фильмы намного менее интересны. Потом я не знаю, что с ней было.

А! Я не сказал о Кэролайн Лиф, что она еще сделала ряд фильмов. В частности, поразительный фильм, который называется «Филин, который хотел жениться на гусыне». Это тоже сделано при помощи черного порошка. Удивительно красивый и теплый фильм! Он и смешной и грустный одновременно. В нем есть что-то чеховское, как есть это в «Цапле и журавле» Юрия Норштейна. Но этот фильм сделан в совершенно другой технике. Вот удивительная, странная вещь – ты забываешь, перестаешь удивляться тому, как порошок может приобретать такие конкретные актерские функции, ты следишь просто за историей, тебя захватывают переживания, которые показывают филин и эта робкая гусыня. Вот когда забываешь о том, как это сделано, о том, что это вообще *сделано*, и проникаешься только в переживание, тогда можно сказать: «Это акт подлинного искусства».

Кэролайн Лиф – один из новаторов анимационного искусства наряду с такой старшей ее коллегой, женщиной, как Лотта Райнигер.

3. Лотта Райнигер

Но Лотта Райнигер, которая дожила чуть ли не до ста лет и умерла сравнительно недавно, была гораздо стабильней и устойчивей в своих направлениях и симпатиях. Она избрала одну технику. Не сразу! Она нашла ее постепенно – технику силуэтного фильма, в котором фигуры вырезались из черной бумаги. Силуэтная техника была распространена издавна, и в XVII веке, и в XVIII, но чтобы фигурки оживали – такого никогда не было! Это было гениально продемонстрировано Лоттой Райнигер в фильме «Приключения принца Ахмеда». Поразительный фильм по своему изяществу, по легкости исполнения... Не исполнения, по исполнению это очень сложно – по легкости движения это удивительный фильм.

Я сделал перевод небольшого фрагмента из книги о Лотте Райнигер.

Лотта Райнигер

Родилась в 1899 г. Короткое время обучалась в студии Макса Рейнгарда. Делала силуэтные титры к фильму Пауля Вегенера «Крысолов из Гаммельна» (1918 г.); помогала анимировать деревянных крыс методом покадровой съемки, когда настоящие крысы отказывались следовать указаниям режиссера. В следующем году сняла первый силуэтный фильм «Узоры влюбленного сердца», затем еще несколько сказок.

В 1923 г. она приступила к полнометражному силуэтному фильму «Приключения принца Ахмеда», одному из первых мультфильмов такой продолжительности. Для его создания потребовалось три года. Финансировал постановку банкир Луис Хаген (он же предоставил съемочной группе студию на втором этаже гаража в Потсдаме), продюсером был Карл Кох (муж Райнигер), участвовали в работе Вальтер Руттман, Бертольд Бартош и Александр Кардан. Сюжет, взятый из «Тысячи и одной ночи», рассказывал о чародее, похищенной принцессе, волшебном коне, добрых и злых тварях.

Фильм демонстрировался шесть месяцев подряд в кинотеатре Луи Жуве на Елисейских полях. Позже Райнигер поставила силуэтный спектакль, вошедший в картину «Марсельеза» Жана Ренуара (1937 г.). Р. Уивер писал о «Принце Ахмеде», что впервые услышал о нем от Ренуара и его жены. Он считал эту работу «почти безукоризненной». Критик Ф. Шевалье находил лишь один недостаток: фильм слишком длинен, чтобы держать непрерывно внимание зрителей.

«Фильм интересен с чисто визуальной точки зрения; жизнь предстает в нем в явлениях, далеких от реальности, создавая напряжение, которое возрастало по мере проекции». Шевалье рекомендует «принимать сюрреалистическую поэзию малыми дозами».

После «Принца Ахмеда» Райнигер выпускала только короткометражные мультфильмы. Три ленты из серии «Доктор Дулиттл» по книге Х. Лофтинга были закончены в конце 20-х годов, опять с помощью Бартоша. В 1929 году в Берлине Райнигер выступает в ка-

честве автора сценария, режиссера и оператора игрового фильма «Погоня за счастьем» с Ренуаром, его женой Катериной, Ами Тедеско и Бартошем в главных ролях. Фильм не имел успеха, но две части силуэтной мультипликации были из него извлечены и показывались как самостоятельное произведение.

С приходом звукового кино в 1930 г. Райнигер создает ряд фильмов, построенных на музыкальном материале: «Папагено» (по «Волшебной флейте» Моцарта), «Кармен» (по опере Бизе), «Арлекин», «Дочь» (по музыке Бриттена). Эрих Уайт, компилировавший музыку для «Арлекина», описал анимационную технику Лотты в книге «Шагающие тени»: *«Декорации вырезаны и выложены по размеру съемочного стола или больше, если предполагается панорама, поскольку в данном случае движется не камера, а декорация. Для съемки крупных планов изготавливались отдельные фигуры большого размера и соответственные им декорации. В «Принце Ахмеде» главные персонажи делались как минимум в трех размерах, самый крупный ростом в два фута (60 см). Ритм линий, выражение черт и деталей одежды – все обладало безошибочным качеством, достигнутым острым и уверенным движением ножниц, а не блуждающим наугад карандашом»*.

В середине 30-х годов Райнигер работала в различных кинокомпаниях Великобритании, а после войны перебралась туда на жительство. Делала фильмы по заказу министерства здравоохранения, а также для американского телевидения: «Аладдин», «Кузнечик и муравей», «Халиф-аист» и не менее десятка других. Впоследствии эти фильмы были переведены в цветное изображение, т.е. декорации были сделаны заново из цветной кальки. Перевод старых лент в цвет достигался также путем пересъемки через специальные фильтры. Многие из немых фильмов были озвучены при повторном выходе на экран.

В журнале «Искусство кино» (1936 г.) Райнигер писала: *«Фильм есть движение, просто движение на экране»*. С появлением звука она обнаружила, что простота движения усложняется необходимостью преобразить музыку в язык экранного пространства. *«Каждая музыка ставит новые проблемы по ее интерпретации. И это хорошо,* – заключает она, – *потому что без нее я испытывала бы горькое чувство по отношению к кинопромышленности, которая игнорирует труд, вложенный в силуэтный фильм – несмотря на все его достижения – но всегда готова расточать деньги на пустяки»*.

Жан Ренуар на вопрос об его отношениях к работам Райнигер говорил: *«Она – художник, и ее работы были бы также хороши, если бы она вместо кино занималась живописью или музыкой. В творческом плане я рассматриваю ее как визуальное выражение моцартовской музыки. Мне хотелось бы увидеть фильм, показывающий ее руки во время работы; ее пальцы, державшие единственный инструмент – ножницы, напоминают грациозный классический танец. Мне нечего рассказать о ней, она сама по себе увлекательный рассказ».*

В 1975 году в возрасте семидесяти шести лет Лотта Райнигер закончила новый цветной фильм «Окассин и Николетт», который снимала на студии Национального киноцентра Канады.

«Приключения принца Ахмеда» Лотты Райнигер
(из книги «Немое кино», осень 1979 г.)

В начале 1919 года Пауль Вегенер, ведущая фигура в берлинском кинематографе, представил Лотту Райнигер группе молодых людей, основавших студию научных и художественных фильмов. Группа называлась «институт исследования культуры», руководил ей д-р Г. Кюрлис, друг Вегенера. Дальше Райнигер говорит: «...В этом институте я делала свой первый силуэтный фильм, за которым последовали все другие, и они хорошо шли в кинотеатрах. Это было время инфляции, и с долларами, которые мы получили за работу, нам неплохо жилось.

Нашей целью было не столько зарабатывание денег, сколько возможность продолжать работу. Ведь тогда еще анимация была в младенческом возрасте, знали только «Кота Феликса», ленты Флейшера и т.п. Микки-Маус маячил где-то в далеком будущем. Для кинематографистов того периода каждый день и каждый фильм приносил новые открытия, ставил новые проблемы и возможности – художественные и технические, и мы со страстью бросались их решать. Все было нетронутой целиной, и нам выпала радость исследовать эту неизвестную страну. Это было чудесно.

Но вот в 1923 году студию посетил банкир Луис Хаген, посмотрел, как мы работаем, и спросил, не можем ли мы сделать полнометражный силуэтный фильм. Это было неслыханное предложение. До сих пор считалось, что мультфильмы должны были только

смешить, и никто не осмеливался смешить зрителя на протяжении более десяти минут. Люди, работавшие в киноиндустрии, которым мы рассказали об этом предложении, приходили в ужас.

Но мы не принадлежали к киноиндустрии, мы были сами по себе и делали, что хотели. Наши друзья были художниками такого же круга, со своим понятием о кино – Руттман, Бартош, Рихтер, Эгеллинк – так что нам нечего было бояться вызова.

Производство силуэтного фильма не требовало никакого дорогого оборудования или большого персонала, а деньги при тогдашней инфляции с каждым днем обесценивались, поэтому совесть наша не была отягощена, когда мы согласились принять это соблазнительное предложение.

Банкир не захотел, чтобы мы делали фильм в рамках института, и предоставил помещение для нашей студии над своим гаражом, рядом с фруктовым садом в Потсдаме. И мы переехали. Мы – это я, мой муж Карл Кох, с которым мы обручились незадолго до этого, позже Бертольд Бартош, работавший с нами в институте.

Помещение было низеньким (бывший чердак), так что съемочную плоскость приходилось располагать у самого пола, чтобы достичь нужного расстояния от камеры. Я сидела в седле от старого мотоцикла, согнувшись, и в такой позе манипулировала фигурами. Мне это очень нравилось, я чувствовала себя гораздо удобнее, чем в вертящемся кресле, которое имела потом.

Все сооружение напоминало четырехэтажную кровать; камера крепилась на здоровых деревянных балках, на которых, к нашей радости, можно было устанавливать любую конструкцию, нужную для наших съемочных эффектов. Еще в институте я приобрела приспособление для покадровой съемки, сделанное из велосипедного насоса, и оно прекрасно работало. Но нам хотелось быть современными во всем; по советам оператора Риттару, работавшего с самим Фрицем Лангом, мы приобрели мотор, выполненный по специальному проекту. Я сразу невзлюбила этот мотор: его нужно было включать специальным рычагом, это отвлекало от работы на съемочном столе, я могла управлять им левой рукой, держа правую на весу, чтобы снять давление: прикосновение к фигурам требовало величайшей осторожности. Много лет спустя, когда у меня уже имелось гораздо более совершенное оборудование, я с грустью вспоминала о насосе.

Я чувствовала неловкость по отношению к своим сотрудникам из-за того, что втянула их в этот мир сказок. Но для меня он был реальностью.

«Какое это имеет отношение к 1923 году?» – спрашивал Вальтер Руттман. «Никакого – только и могла ответить я, – но я живу и хочу испытать свой шанс». Он сделал великолепные куски в этом фильме. То, что мы сняли с ним вместе, составляет мою самую большую гордость.

Я очень горжусь также изумительным морским путешествием, которое скомпоновал и выполнил Бертольд Бартош для полета Аладдина. Сейчас, конечно, увидеть морские волны в анимации не редкость, но он делал их впервые. Мы не могли потом оторвать Бартоша от экспериментов с волнами. Казалось бы, естественно радоваться тому, что становится еще лучше, но ведь когда-нибудь фильм нужно заканчивать! Большой заслугой Карла Коха было то, что он удерживал нас от бесконечных поисков. Он был настоящий страж.

Итак, мы начали фильм в 1923 году и закончили в 1926. Начали с простых черно-белых композиций, постоянно усложняя сценографию, переходя на движущиеся декорации, используя мыло и песок, краски на различных ярусах, иногда даже два негатива, снятый каждый на отдельной стенке и сведенные потом разными художниками. Напряженность процесса иногда становится невыносимой. Пока снимаешь кадр, видишь своего персонажа только в одной позе, а каким он будет, когда задвигается? Или две композиции хорошо смотрятся в отдельности, но как они будут выглядеть, сведенные на одну пленку? Можно было только гадать и с надеждой ждать конечного результата. Многое из того, что мы делали, сейчас стало рутиной, но ведь тогда это делалось впервые. Зачастую, прежде чем что-то снять, недели тратились на поиски.

Хотя то было время немого кино, мы стремились оснастить картину элементами, позволяющими наилучшим образом донести ее до зрителя. Мы привлекли композитора Вольфганга Целлера для написания музыки. Если, например, в кадре проходила процессия, он играл марш, и мы измеряли с хронометром такты, чтобы определить ритм движения персонажей. В лучших кинотеатрах того периода фильмы демонстрировались в сопровождении

оркестровой музыки, написанной специально для этих фильмов. С этой целью в нашу картину врезались короткие планы, по которым дирижер мог точно попадать на акцентные положения.

Когда фильм был закончен, мы не могли найти кинотеатра, который согласился бы его показывать. Тогда мы на свой риск устроили свой первый показ в «Фольксбюне» – театре в северной части Берлина, где Целлер руководил оркестром. Музыканты согласились играть для нас на воскресном утреннике. Мы пригласили прессу и всех знакомых. Поскольку во время съемки мы вели замкнутый образ жизни, у нас не было контактов с прессой. Наш друг Бертольд Брехт оказал нам большую помощь, пригласив наиболее достойных журналистов. Была весна, и в то утро выдалась прекрасная погода; мы не надеялись, что многие пожертвуют отдыхом ради мистического фильма, да еще силуэтного, да еще в окраинном театре. Но они все пришли, и театр был переполнен...»

«Ножницы делают фильм»
(«Взгляд и звук», 1936 г.)

Я попытаюсь ответить на два вопроса, которые мне всегда задают люди, наблюдавшие за моей работой. Первый: «Как вы находите идеи?» Второй: «Как они двигаются, и почему на экране не видно ваших рук?»

Ответ на первый вопрос заключен в короткой и простой истории моей жизни. Я никогда не считала, что в моих силуэтах заключается идея. Так получалось, что я всегда делала их с легкостью. Я научилась вырезать силуэты с тех пор, как впервые взяла в руки ножницы. Я умела также рисовать, читать, декламировать, но это никого не удивляло. Зато все поражались тому, что я вырезала ножницами. Особым успехом пользовались силуэты – я дарила их нашей родне на дни рождения. Предполагал ли кто-нибудь, куда приведет эта дорога?

Еще я любила театр, сценическую игру. Но давать представления в тесном помещении неудобно, и для всех было великим облегчением, когда я решила использовать свои силуэты в миниатюрном театре теней для постановки шекспировских пьес. На короткое время воцарился покой. Потом пришло кино. Я от-

казалась учиться какой-либо профессии, у меня было только одно желание: делать фильмы во что бы то ни стало. Это было проблемой. Но добрые духи, должно быть, сжалились надо мной. В то время Пауль Вегенер, великий артист и художник, находился в Берлине. Он создал ряд прекрасных и необычных фильмов, теперь его одолело желание использовать возможности камеры для максимальной выразительности картины. Вегенер увидел меня за кулисами театра Рейнгарда занятой вырезанием силуэтов и заинтересовался. Силуэты ему понравились – он увидел в них новый и редкий способ движения. Он представил меня группе молодых художников, основавших трюковую (анимационную) студию. Там я впервые начала снимать свои силуэтные фильмы. Теневые фигуры имели большой успех.

Это произошло в 1919 году. Дело оказалось настолько увлекательным, что с той поры я уже ничем другим не занималась. Тогда же я вышла замуж за одного из художников, с которым мы начали работать вместе и продолжаем работать по сегодняшний день. Вот моя история.

Теперь о втором вопросе: как двигаются фигуры. Технология данного вида фильмов проста. Как и в рисованном кино, фигурки снимаются кадр за кадром, от одного положения к другому. Однако вместо рисунков здесь используются силуэтные марионетки. Их вырезают из черного картона и тонкой фольги – каждую часть отдельно – и затем скрепляют проволочками, петельками. Нужно хорошо изучить реальное движение, чтобы уметь двигать персонажи подобно живым людям и животным. Декорации вырезаются из полупрозрачной бумаги и создают стилевое единство картины.

После того как сценарий закончен, музыка подобрана и записана, начинается съемка. На стекле выкладываются персонажи и декорации. Освещенные снизу сильными лампами, они смотрятся темными силуэтами, все крючки и крепления становятся невидимыми, а декорации приобретают фантастическую окраску, как и полагается по сюжету. Съемочная камера висит над столом, где выстроена мизансцена. При помощи специального приспособления пленка в кинокамере протягивается каждый раз на один кадр. Когда первый кадр снят, фигурки передвигаются в следующую позицию, снимается второй кадр и т.д. Важно знать, насколько нужно

двигать персонажей от одной фазы к другой, чтобы добиться убедительного движения, когда фильм будет показан на экране.

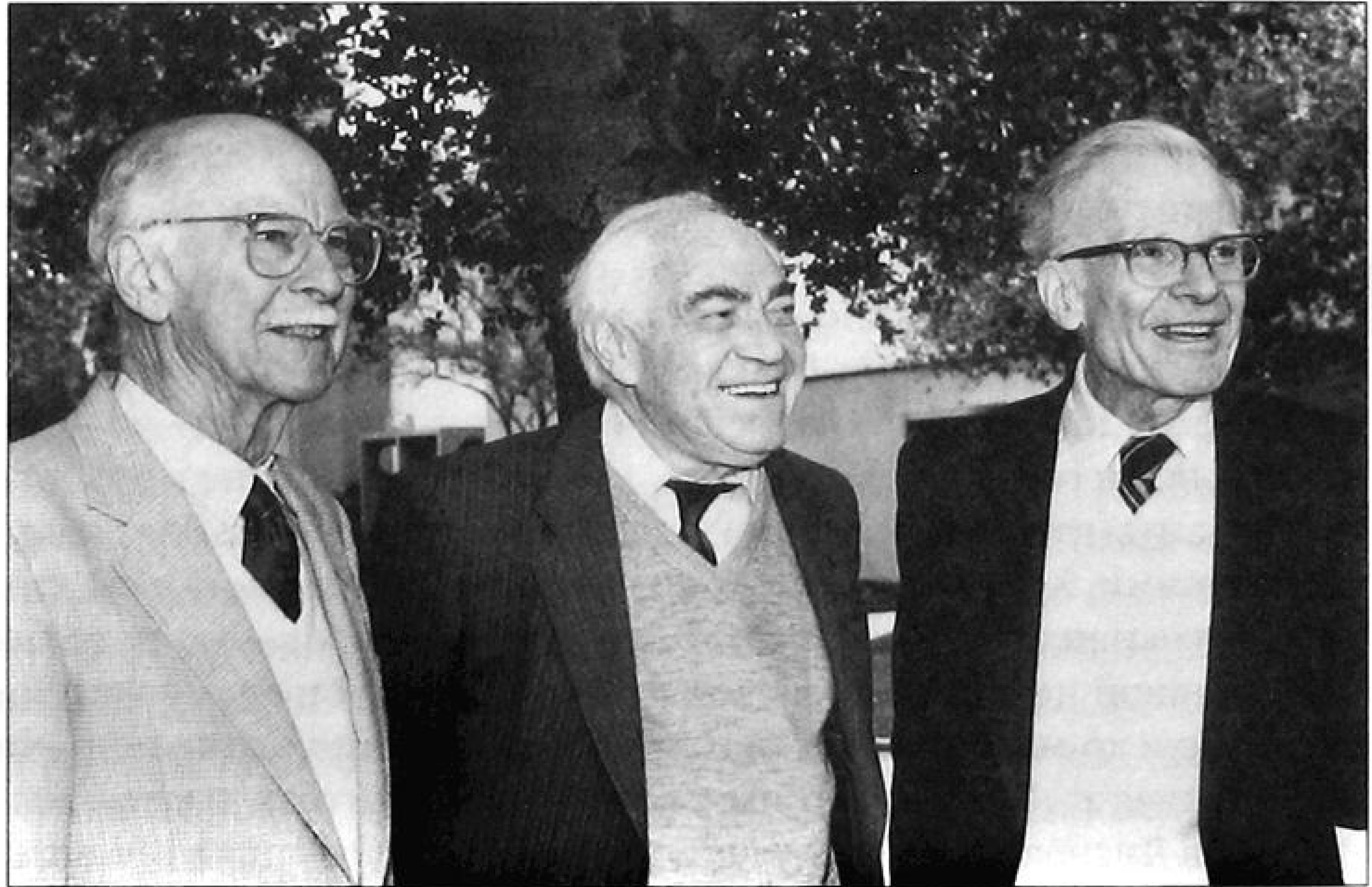
Синхронность изображения и звука обеспечивается тщательным измерением звуковой дорожки и разработанным с предельной точностью сценарием, в котором количество и длина планов соответствует музыкальным расчетам. Такой расчет служит потом основой для оператора.

Осталось еще рассказать о художественной стороне этого вида анимации, о его будущем и о его значении. Но я с удовольствием передаю эти вопросы тем, чья профессия обязывает их заниматься ими. Я чувствую, что мне лучше сконцентрироваться на работе с фильмами и делать их столько, сколько позволит судьба. Каждый новый фильм ставит новые проблемы и вопросы, и я могу только надеяться прожить достаточно долго, чтобы ответить на них.

4-5. Фрэнк Томас и Олли Джонстон

Фрэнк Томас... Он лет на пять был старше меня, значит, примерно 1912-го года рождения. Один из пионеров, могикан студии Диснея. Я познакомился с ним в Загребе, куда он привез программу диснеевских фильмов, а я приехал со своей программой. Ему понравились мои фильмы, особенно «Винни-Пух», и он сказал, что он пригласит меня к себе. И действительно через какое-то время я получил от Диснеевской студии приглашение посетить их.

Мы с ним подружились сразу, нам не нужно было много церемоний. И, конечно, для меня он был на уровне богов. Потому что когда я его спрашивал, кто делал в «Белоснежке» ту или иную сцену из числа моих любимых, он говорил: «Я ее делал». Я не мог поверить, не мог вообще себе представить, что живой человек способен сделать такое. Для меня все они были богами. Хотя к тому времени я уже сам был аниматором и режиссером, делал неплохие сцены, но то, как работал Фрэнк – это потрясающе. И он был такой не один. Его приятель Олли Джонстон еще, слава Богу, жив. Он несколько младше Фрэнка и пришел на студию позже него, но, опять же, начиная с «Бэмби», его имя фигурирует в титрах всех классических фильмов Диснея. Это были люди *высшей* квалификации в области классической анимации! Высшей. Таких больше нет и не будет. Здесь, на этом диване... Нет, тогда был другой диван. Фрэнк сидел, я его спросил: «А ты



Лос-Анджелес, 1987 г. На студии Диснея с Фрэнком Томасом (справа), Олли Джонстоном (слева) и Микки-Маусом (наверху).

можешь нарисовать Микки-Мауса с закрытыми глазами?» Говорит: «Могу». Я ему дал бумагу, штифты, положил несколько листов кальки, завязал глаза. Фрэнк сделал невероятное: он нарисовал Микки-Мауса, потом положил следующий лист и нарисовал другую фазу этого же движения. То есть он сделал часть мультипликата с закрытыми глазами. Такое мог сделать только человек, который десятки лет упражнялся в этом виде искусства. И действительно, только благодаря повторениям можно было достичь такого совершенства. Я горжусь тем, что был знаком с ним.

Горжусь я и своим знакомством с Олли Джонстоном. Олли Джонстон сделал в «Белоснежке» одну из самых трудных сцен. Ну, они делали и танцы, но самая трудная сцена – я понимаю, чем она была трудна, потому что она была совершенно лишена какой-либо эксцентрики, динамики; там все строилось на скованности фигур, находящихся в полной неподвижности, в полном трауре – это сцена у гроба Белоснежки, когда гномики собираются и рыдают. Могу себе представить, как они мучались. Плясать, размахивать руками – это мы знаем, но чтобы показать со спины фигуру рыдающего гномика, сделать, как он подходит к гробу, склоняется над ним – надо обладать мастерством незаурядным. Этим обладал Олли Джонстон.

Фрэнк Томас был удивительно музыкальным человеком. Я подозреваю, что герой фильма «101 далматинец» – если вы помните, там молодой человек выходил гулять со своей собакой, благодаря собакам познакомился с девушкой и обручился с ней – что прототипом этого героя был Фрэнк Томас. Он блестяще играл на пианино (не классические вещи, а свинги, блюзы), блестяще танцевал и блестяще делал музыкальные сцены.

У меня над столом висит картинка из «Бэмби», которую мне подарил Фрэнк. Это фрагмент из сцены, в которой Бэмби начинает познавать мир по его именам. Это целый эпизод, наполненный тончайшей, филигранной актерской работой. Бэмби в сопровождении своих сверстников (Зайчишки и других), которые намного меньше его – он великан рядом с ними – выходит первый раз на природу, и эти его друзья объясняют ему, что есть что. Он учится произносить имена вещей. Ему говорят: «Это птички – "birds" – "Borbs!" – Нет, ты скажи "birds"». И он несколько раз повторяет. Так он учится именам, свойственным тем или иным предметам. Потом бабочка – «butterfly». Потом цветы. Так на наших глазах этот почти еще слепой олененок познает первые сведения, первые данные об окружающем его мире. Конечно, надо отдать должное, сцена была пред-

варительно тщательнейшим образом разработана на столе. На студии Диснея каждый эпизод, каждая сцена подвергалась жесточайшей дискуссии, все отрабатывалось. Все они следовали девизу Диснея, который говорил: «В полнометражном фильме каждый квадратный сантиметр экрана должен играть». Это не преувеличение – там действительно играет каждый квадратный сантиметр экрана. Такая тонкая разработка всех нюансов действия, реакции. Композиция, диалог, музыкальное сопровождение отрабатывались до мельчайших подробностей. Но все это надо было сделать, реализовать, надо было вдохнуть характер и движение в этих героев. Фрэнк это делал.

Олли Джонстон делал в том же эпизоде сцену, где Бэмби знакомится с летучими мышами. Они часто работали параллельно. Они были у Диснея не просто аниматорами, нет! Олли Джонстон и Фрэнк Томас никогда не занимались режиссурой, но фактически они были режиссерами своих эпизодов. И поэтому они назывались старшими аниматорами. Под руководством Фрэнка Томаса было четыре или пять аниматоров, вместе с которыми он разрабатывал целый сюжет. Он был режиссером эпизода, у него были четыре или пять аниматоров, а у тех, в свою очередь, три или четыре ассистента. Вот такая пирамида. И только благодаря этому фильм получился таким филигранно отточенным.

Сейчас я хотел бы сделать параболу и объяснить, почему мультипликаторы студии Диснея были для меня богами. Произошло это еще до войны, по-моему, в 1940-м году, когда мы впервые всей студией, на которую я не так давно пришел, посмотрели «Белоснежку». Это было ошеломление для всех! Подобные потрясения случались и ранее, но то были встряски все же несколько другого калибра.

Возвращаясь назад, могу отнести к таким фильмам-открытиям «Шумное плавание» Владимира Сутеева. На вступительном экзамене, который я проходил при зачислении на должность ассистента аниматора, нам предварительно показали несколько фильмов, и в том числе «Шумное плавание». Сутеев был для меня предметом обожания. Еще до того, как я его увидел, а видел только этот его поразительный фильм. Наверное, и сегодня бы он мне доставил удовольствие. Я его давно не видел и сейчас бы с удовольствием посмотрел. Конечно, сейчас я понимаю, что это не сопоставимо с «Микки-дирижером», но все же это была блестящая феерия. И все реплики этого фильма – а там были реплики очень запоми-

нающиеся: Капитан произносил лишь несколько слов, лексикон у него был очень ограниченный, но слова все приходились к месту, и он их очень выразительно произносил: «Прэ-красно!», «На-прасно!», «У-жасно!» И музыка Цфасмана – все запомнилось, причем запомнилось именно визуально. Я вспомнил это потому, что у меня впереди маячила не то чтобы цель, но некая звезда, к которой я стремился приблизиться. Это было реально, потому что это было создано людьми, которых я видел живьем, и я видел, что это люди, со своими слабостями и даже глупостями, но с каким-то поразительным даром создавать такие вещи.

Ну, а раз они могут, значит, я думал, и я могу, и это меня вдохновляло... И все равно, вот это первое впечатление, ошеломление, так оно и осталось, как, может быть, первый шок в детстве бывает... И тут мы увидели «Белоснежку»...

Это было другое, что-то вроде того, когда, знаете, ты идешь к какой-то цели, вроде приблизился, но когда ты взошел на пригорок, то увидел – мать честная, это еще так далеко!.. То есть та цель, которая казалась близкой, как мираж – отдалилась невероятно. Так вот и здесь получилось. Мы все увидели: к какому-то уровню мы уже привыкли. «Али-Баба и сорок разбойников» – это была наша энциклопедия, это уже мы могли разобрать: да, это можно сделать, и даже известно как. А здесь вообще непонятно, как это сделано. (И сейчас, в общем-то, я не помню, когда я «Белоснежку» в последний раз смотрел, – я и сейчас, – ну, конечно, могу профессионально разобрать, я уже знаю, что частично там была снята натура, потом это было перерисовано, знаю, что и как там было придумано, но и сейчас я нахожусь под какой-то магией этого фильма. А тогда мы только говорили: «Ребята, конечно, нам этого никогда не достичь!..») Я думаю, что фильм этот привел не столько в восторг, сколько в уныние всех нас – настолько это было далеко впереди и, может быть, даже вверху по отношению к тому, что делали мы.

Но тут то, что было заложено в «Микки-дирижере», – это действо, музыкально-динамическое действо, еще имело сразу несколько слоев, которые образовывали нечто целое. Во-первых, это необычайно тщательная разработка маленьких актерских деталей, того, что обычно принято называть гэгами. Гэг в переводе означает трюк. Но трюк вне актерской детали невозможен. А там они были как золотые россыпи. Что ни посмотришь, любой кусок – диву даешься. Мы ведь этот фильм, я, во всяком случае, по кадру разбирали, по кадрику на монтажном столе. И

тогда ошеломление еще больше усилилось... Я перерисовал одну сцену, и второй раз для меня произошло открытие, потому что я увидел, из каких фаз состоит то или иное движение, чем достигается эта мягкость, эластичность. Как из различных состояний подчеркнутой деформации складывается живое, поразительное действие. Да, я помню, в каком унынии мы сходились, не глядя друг другу в глаза... По отношению к большинству мультипликаторов я еще был юниор, как говорится, но уже член Коллектива. Я уже тогда на собраниях говорил, что это болото надо взорвать, в общем, «вошел в атмосферу»... Потом, много лет спустя, мне удалось увидеть воочию этих людей и то, как они делали свои фильмы. В 1975-м году – спустя тридцать семь лет после первого потрясения искусством Диснея и его художников – мне посчастливилось побывать на этой студии.

На студию мы попали не сразу, этому предшествовал еще фестиваль в Нью-Йорке, первый и, кажется, последний фестиваль. Это был очень интересный фестиваль современной мультипликации, компьютерной анимации, которая тогда еще только входила в моду. Мне больше всего запомнилось на этом фестивале вступительное слово его директора, Фреда Минца, которое звучало примерно так: «Мультипликация ныне похожа на женщину, которая надела свое лучшее платье и не знает, куда пойти». Мне кажется, что это было верно сказано...

Ну, а потом мы отправились в Лос-Анджелес. После этого фестиваля, после очень интересных знакомств, после того, как я поближе узнал Фрэнка Томаса, которому я, собственно говоря, и обязан вот этим счастьем посещения студии, – он был инициатором этой поездки и долгое время пробивал ее.

Мы приехали в Лос-Анджелес, нас поместили там в отель, который принадлежал кинокомпании «XX век – Фокс» – огромный небоскреб такой... Конечно, мое состояние можно понять – мы приехали в Мекку мультипликации.

Он нас возил, Фрэнк, по этим улицам и показывал: вот это – дом Мери Пикфорд, вот это – Дугласа Фербенкса, и т.д. А потом мы приехали в городок Барбенк, который был империей Уолта Диснея. Граница этого городка была точно обозначена, там стоял полицейский. Барбенк – то место, которое занимала студия Диснея. Там были улицы – Дональда Дака, Микки-Мауса, Плуто... Все было, как в настоящем городе: указатели, названия улиц... Там стояли коттеджи, было большое административное

здание. Водили нас также в здание, где был кабинет самого Диснея, очень скромный, кстати говоря. Тут для меня более ясной стала природа этого феномена, который я до этого мог наблюдать на экране. То, как может рождаться такая мультипликация.



С Фрэнком Томасом и Аменом Хайдаровым, Нью-Йорк, 1975 г.

В общем-то, я уже и тогда понял, а сейчас пришел к еще более твердому убеждению в том, что такое мастерство может быть достигнуто только путем накопления. Накапливается, ничего не утрачивая, и передается следующим поколениям. Фрэнк Томас уже со времен «Белоснежки» был главным аниматором, но за это время сколько поколений сменилось... Это как масонская ложа... В Соединенных Штатах, кстати говоря, мультипликации обучают в университетах, там есть факультет анимации. Есть такой факультет и в Нью-Йорке, и в Лос-Анджелесе, в Калифорнийском университете.

Мне показывали работы студентов, я бы не сказал, что в них проявлялась какая-то оригинальность, индивидуальность – они были несколько похожи друг на друга. Но все они были похожи именно своим мастерством. Мастерством движения, мастерством актерской игры. Поэтому, конечно, я испытываю определенную досаду оттого, что мы, достигнув чего-то, так легко это теряем. Я вспоминаю Дежкина... Ведь его мастерство не имеет наследников. Аналог ему я могу найти разве что в лице Толи Петрова...

И потом мне удалось много узнать о личности самого Диснея. Я уже давно усвоил: «с воздуха», из ничего, ничто не берется, кто-то это все должен начинать, кто-то должен быть этим самым «реагентом», химическим центром, вокруг которого должно это все собираться. Хотя сам Дисней родился тоже не на пустом месте: и рядом с ним, и до него была уже высокоразвитая мультипликация. Но сама личность Диснея, как мне рас-

сказывали его сотрудники, видевшие его «живым», работавшие вместе с ним, ссорившиеся с ним... А ссоры эти были необычайно живописны. И вот именно в этих ссорах, о которых мне рассказывали, как-то особенно выявлялась личность самого Диснея. Известно было, что в последние годы жизни он как-то сам отошел от мультипликации. Он мог позволить себе эту роскошь, потому что уже был настолько отлаженный аппарат, настолько квалифицированные сотрудники и был уже у него настолько надежный последователь, заместитель, преемник, как хотите.

Впрочем, даже не преемник, потому что, если вспомнить, сам Дисней, в общем-то, не делал фильмов. Он не был режиссером. Он был им в самые первые годы своей деятельности. А потом все самые знаменитые фильмы делались другими режиссерами. Но все это шло под грифом Диснея. Вольфганг Рейтерман был тем, кто по существу делал фильмы уже при жизни Диснея, а потом и после него. «Книга джунглей», «Меч в камне», «Спасители» – он там был режиссер. А Дисней отошел от мультипликации, потому что он был движим какими-то новыми идеями. Он был гениальный генератор новых идей.

В последних фильмах, когда Дисней уже несколько отошел от мультипликации, его функция, в основном, заключалась в том, что он выбирал темы. Надо сказать, что при всей своей амбиции – а у него была огромная амбиция, и я думаю, что без этой амбиции он бы никогда не достиг того, что ему удалось достичь, – он никогда самолично ничего не решал. У него были эти знаменитые девять стариков, с которыми он это все решал. Разумеется, последнее слово оставалось все равно за ним.



В эту девятку входили Фрэнк, Олли и другие семь «стариков» – это те, кто был в начале эры полнометражных фильмов. Хотя Фрэнк Томас про-

явил себя уже в эпоху Микки-Мауса... Да, Дисней был генератором идей. Он был тем, кем, вероятно, был в России Дягилев, так мне представляется. Он знал, что нужно зрителям. Он мог как-то очень точно угадать и в совершенстве выполнить именно то, что нужно зрителю – он великолепно знал спрос.

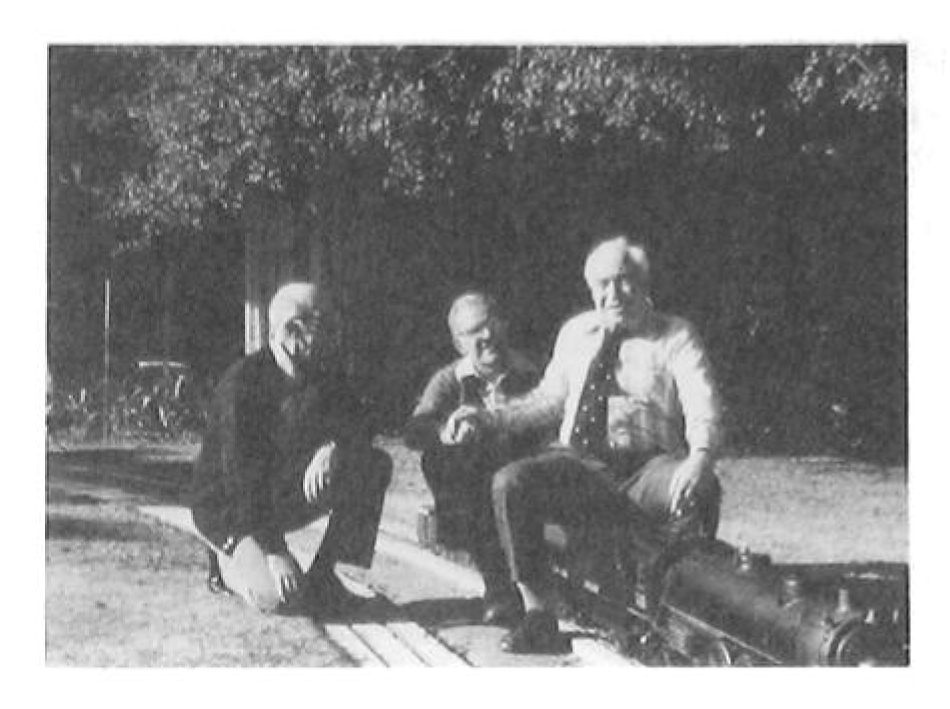
Он где-то сам в одной книжке написал: «У меня мало вкуса. Но мало вкуса и у зрителей, поэтому мы очень хорошо понимаем друг друга». Честно, по крайней мере, сказал.

Конечно, некоторое впечатление опустошенности было, когда мы входили в этот город – Барбенк. Он был по существу пуст. Множество коттеджей, улицы, переулки – они были не заселены. Потому что от всей этой мультипликационной империи, которая во времена, когда делалась «Фантазия» (1940-й год), насчитывала населения полторы тысячи человек – только мультипликаторов! – к тому времени, когда я приехал, их было семьдесят четыре человека. В это время там уже в основном делались видовые фильмы, и широкое распространение получила промышленность, обслуживающая «Диснейленд», а также еще больший по масштабам «Мир Диснея» во Флориде. Да, это было зрелище, которое мог бы испытать человек, который через тысячелетия пришел бы в Карфаген. С той разницей, что тут ничего не было разрушено, все стояло на месте. Но дух и сама жизнь, население – все куда-то ушло. Остались самые сильные – остались ветераны. Туда приходили и те, которые давно уже не работали. А куда им деваться, они все равно приходили туда. Я видел воочию людей, легендарных для меня – их имена я читал в титрах диснеевских фильмов. Они просто приходили туда как в свой родной дом и даже, если хотите, как в свою старую пивную. Деваться им было некуда: они слишком сроднились – друг с другом, с этим местом и с этим искусством.

Так вот, возвращаясь к личности Диснея... Мне рассказали несколько про него анекдотов, которые вовсе не были анекдотами – это была правда. Например... Ну, он, конечно, рос, но росли и люди, с которым он работал, они приобретали уже самостоятельную ценность, самостоятельное мышление – были крупными художниками. А он был необычайно... аррогантен*, вот, другого слова не нахожу, он должен быть первым во всем.

---

* Arrogant *(англ.)* – высокомерный, заносчивый, надменный.







На ферме у Олли Джонстона, октябрь 1975 г.

И первое мое знакомство с аррогантностью Диснея совершилось, когда мы посетили дом Олли Джонстона. Это такое бунгало, чисто мексиканское – одноэтажное здание, довольно широкое, там комнат шестнадцать, уж не помню. Но самая прелесть заключалась в том, что там был довольно большой участок, – там были овраги, через которые он мостики прокладывал, были насыпи – все, что хотите – и по всему участку такой змейкой проходила узкоколейная железная дорога. И у него был локомотив – метра полтора в длину, но там можно было сидеть, и он напихал угля, раскачал эту машину, и мы с ним ездили по всей территории. Причем часть дороги проходила через кухню, и он там давал свисток. Так вот, история Диснейленда, оказывается, началась вот с этого маленького локомотивчика. Дисней посетил этот участок, покатался на этом паровозике и сказал: «У меня будет лучше...» И, действительно, заказал себе локомотив примерно в два раза больше, чем у Оливера, и

устроил такую дорогу у себя – он не мог терпеть, чтобы у кого-нибудь что-нибудь было лучше, чем у него. В этом смысле он был болезненно самолюбив. А потом прошло некоторое время... а у Олли было в горах еще какое-то маленькое владение, ферма. Он Диснея туда позвал и уже тут сразил окончательно. Дело в том, что он нашел где-то настоящий мартеновский паровоз. И тут Дисней взвился уже совершенно, откупил участок, и вот с этого начался Диснейленд. Потом он купил пароход, прорыл канал и все такое прочее. Он не терпел, чтобы у кого-нибудь было лучше, чем у него.

Это вот чувство первенства, наверное, и двигало его все время вперед: он не мог допустить, чтобы и в мире мультипликации кто-нибудь мог его превзойти. Я думаю, что в душе своей он был новатор. Он все время искал что-то новое. Но он был... консервативным новатором. Он никогда не отказывался от того, что он достиг, а пытался на этой почве развить нечто большее. Наверное, секрет мастерства именно в этом. Потому что было бы, конечно, безумием отказаться от того опыта, которого он достиг в мультипликации.

Рассказывали про него и другие истории, они, может быть, к искусству не имеют прямого отношения, но личность Диснея характеризуют очень ярко. Как я сказал, в последнее время он несколько отошел от мультипликации. Он мог спокойно это сделать, потому что «машина», механизм фильмопроизводства работали и без него прекрасно. Ну, «прекрасно» – это, может быть, с перебором сказано, потому что мы видим, «Меч в камне», да и остальные фильмы позднего периода – они великолепны, они, может быть, более виртуозны, чем «Белоснежка»... но какая-то душа – отлетела.

К сожалению, я не так уж много знаю про Диснея. Вообще, был страшный конфуз: мы купили цветы на наши небольшие валютные деньги и хотели возложить эти цветы на могилу Диснея. И каждый раз, когда мы напоминали Фрэнку Томасу об этом намерении, он как-то отходил от этой темы. Пока я, что называется, не припер, наконец, его к стенке вопросом, где же она все-таки находится, могила Диснея. Тогда Фрэнк сказал, что могилы... нету. Что тело Диснея находится в какой-то капсуле, замороженное. По существу, он не похоронен, он законсервирован. Тело его законсервировано в надежде на то, что придет время, когда наука сможет... ну, вот, был такой фильм по сценарию Леонида Леонова – «Бегство мистера Мак-Кинли», помните? Может быть, однажды это случится...

А тогда мы слишком поздно поняли свою бестактность – мы это должны были бы знать заранее. Так вот, если говорить о слабостях гения – а я не стесняюсь называть Диснея гением, он действительно был им – одна из них заключалась в его страсти к электронным куклам для Диснейленда и для «Мира Диснея» во Флориде. Диснейленд – это, конечно, потрясающе, но это – отдельный разговор. В это свое детище Дисней вложил не меньше фантазии, выдумки, энергии и страсти, чем в свои фильмы. Он во всем был страстен. И он был дитя, он оставался им до последнего момента. Это, вероятно, очень ценное качество. Так вот, два случая мне рассказали – этих его слабостей гения, которые ему стоили немалых денег и, в общем, немалых душевных невзгод. Ведь Дисней, надо сказать, постоянно испытывал сопротивление своих сотрудников. До этого, в 40-м году, у него уже был сильный шок, когда от него ушла гвардия – это была знаменитая забастовка, когда от Диснея ушли Стивен Босустов вместе с пионерами мультипликации, они организовали свою самостоятельную фирму Ю-Пи-Эй. Это он переживал очень тяжело, но никак не мог признать своей собственной вины. Хотя виноват был он... А случаи эти были таковы.

Однажды Дисней решил украсить студийную столовую – мы там были, у меня сохранилось даже меню этой столовой, – украсить персонажами своих фильмов. А ребята взбунтовались. Ну, ребятам – по шестьдесят, по семьдесят лет, но все равно – ребята. Да, к слову сказать, это поразительное явление (впрочем, почему поразительное, просто очень приятное) – никто не называл Диснея в Барбенке «мистер Дисней». Все, начиная от вахтеров, или заливщицы, или просто уборщицы, называли его Уолт. Он был для всех «Уолт». Я думаю, надо быть действительно очень большим человеком и, наверное, добрым – таким человеком, чтобы тебя достаточно уважали, чтоб называли тебя по имени. Но, тем не менее, они не стеснялись выражать ему свое недовольство, несогласие с теми идеями, которые ему иногда приходили в голову. Почему? Потому что они рассуждали так: «Они нам так надоели, эти персонажи, во время работы, эти Микки-Маусы и Дональды Даки, мы хотим хоть в столовой немножко от них отдохнуть!..» Но не таков был Дисней! Он все-таки заказал эту роспись, и все стены столовой были украшены этими персонажами.

А я-то узнал это каким образом? Когда мы были в этой столовой, я поинтересовался: почему такой странный абстрактный узор на этих стенках? «А это, – говорят, – зарисовано то, что раньше было на этом месте». И тут мне рассказали эту историю.

Значит, Дисней разукрасил стены мультперсонажами. И тогда они устроили своеобразную забастовку. Все причем. Все до единого, они приходили в столовую, демонстративно опустив головы, брали свои обеды и ужины и ели, не поднимая головы. И это приводило его в ярость. Три дня он держался, а на четвертый день он замазал этих своих персонажей.

А другая история заключалась в том, как он отомстил своим строптивым сотрудникам. Розыгрыши там были, как мне рассказывали, потрясающие! Сотрудники иногда разыгрывали Диснея, но он, будучи все-таки боссом, имел больше возможностей разыграть их. И вот, один из таких розыгрышей состоялся тогда, когда Дисней готовил во Флориде, в «Мире Диснея», очередной аттракцион. Может быть, Вы знаете – там есть выставка, немного похожая на музей мадам Тюссо, но с той разницей, что это все подвижные куклы. Там Линкольн и все президенты сидят и беседуют между собой. И вот, однажды утром, когда сотрудники пришли в «Комнату ассамблей» – у них была такая комната, где проходили «ассамблеи» – примерно раз в неделю они собирались, чтобы обсудить раскадровки, просмотреть новые сцены, наметить планы на будущее, и там был огромный стол (я этот стол видел)... и вот, когда они туда вошли, они увидели... голову президента Линкольна прямо на столе, и голова сказала: «Доброе утро, господа!» Это он подстроил – провел провода и т.д. Ну, дамы попадали в обморок, мужчины тоже реагировали соответствующе, а он был страшно доволен, что отомстил им.

Для меня это очень важно, ибо из этих примеров можно сделать вывод, в какой атмосфере работали Дисней и его сотрудники. Правда, на это нужно много средств, а они у Диснея были. Но иногда, мы знаем, человеческое тепло, юмор проявляются и без такой материальной базы, а порой и зажиточность не приносит людям на работе, во всяком случае, никакой радости и свободы, не избавляет их от казенщины в отношениях. Вот это было чудо, феномен, который тогда еще, в 1935-м году, меня так поразил, когда я вдруг в первый раз в жизни поверил, что кроме человека есть еще какие-то надчеловеческие существа, которые могут творить какое-то надчеловеческое искусство... Потому что живопись я понимал, восхищался ее шедеврами – я мог понять, что Матиас Грюневальд мог написать алтарь для Страсбургского собора или, там, Рембрандт по заказу гильдии стрелков – знаменитый «Ночной дозор». Но чтобы все так двигалось!.. Это человек не мог сделать, это выходило за грани моего представления о возможностях художественного творчества. И вот

тут я соприкоснулся с атмосферой, в которой рождалось это чудо, и поверил – да, вот так, вот здесь оно рождалось.

Дисней имел постоянную оппозицию. Но это была оппозиция на почве юмора, розыгрыша, игры... Иногда эта игра, правда, кончалась и слезами, но он охотно на это шел – ничего, потом Уолту все прощалось. Но, надо сказать, ему и были благодарны, потому что он заботился о каждом из них. Как мне говорили, он им устраивал ежегодно поездки в Европу – в Париж и другие города: посмотрите другие страны, посмотрите другую мультипликацию. И он обеспечивал им пенсионное содержание. Ну, конечно, это он делал не только из доброты душевной, а просто он умел ценить своих работников. И он знал, что если молодые увидят, как он ценит стариков, уходящих на пенсию, они будут работать с полным рвением, они будут знать: это их дом, это их будущее. Я сравнительно недавно получил письмо от Фрэнка Томаса, он пишет: «Я рад тебе сообщить, что мы получили новый выпуск – они, наверное, будут не хуже нас работать». Именно в этой, диснеевской, школе они берут своих учеников.

Я не знаю точно, сколько человек в год выпускают эти учебные заведения. Там, где я был, выпускали тринадцать студентов. Работы, которые они показывали, были, конечно, не все одинаковы по качеству, но все они были уже на уровне той сложности движения, которая у нас считается чуть ли не пределом. Я не говорю об актерской игре, а о владении чисто физическим движением. Причем это были и массовки, и маленькие пантомимические интермедии, к которым, конечно, нужно было прийти уже хорошо подготовленными – курсы эти четырехгодичные, очень солидная подготовка.

Методика преподавания у них была заложена издавна. Известно, что Дисней, когда он приступил к «Белоснежке», он понял, что того багажа, который накопила студия на короткометражках, мало будет. И известно также, – это мне подтвердили американцы, – что один из фильмов, сделанных до «Белоснежки», поразительная совершенно картина – «Старая мельница» – это была своего рода тренировочная картина.

А потом они организовали курсы, цикл лекций – у нас даже сохранилась переведенная стенограмма, где, например, был отдельный курс, чуть ли не на месяц, на тему – «работа складок». И так – по самым различным элементам. Дисней вынужден был не то чтобы переучивать, а доучивать людей до того уровня заданий, которые впоследствии пришлось бы им выполнять на «Белоснежке» – это был другой стиль, здесь должна была быть лирика, более глубокое проникновение в характер. Уже на

одной эксцентрике это не могло держаться, надо было как-то более точно выражать психологическое состояние героев, их индивидуальность – семь гномов, каждый требовал своего решения – все это было достаточно сложно. Это очень серьезная, солидная была подготовка.

Вот так, косвенным образом, я как-то начинал проникать в секреты волшебства – хоть я этого слова не люблю, им пользуются обычно, чтобы заинтриговать читателя. Но все равно, все-таки это было волшебство. Игра Паганини оставалась, наверное, для современников волшебством так же, как игра Рихтера сегодня. Высшее мастерство – это владение техникой, доведенной до совершенства... Но и в то же время какое-то чувство грусти и тоски, конечно, они сами испытывали, потому что это, в общем-то, вымирающее поколение. Потому что нахлынула новая мультипликация. Она была более дешевая, более мобильная, она действовала другими средствами.

Мы многое смогли увидеть на студии Диснея своими глазами. Единственное, куда нас не пустили, это на самый верхний этаж – туда, где рождаются идеи и где они еще делают свои журналы – Дисней выпускал регулярно журналы, комиксы. Вот туда нас не пустили. Нет, вру, туда нас пустили, но там на полу лежал какой-то листик, я хотел его взять, но меня вежливо... в общем, у меня его отобрали: из этих стен ничего не должно уйти, потому что здесь рождаются идеи. А идеи – это предмет купли и продажи. Идея принадлежит ему и никуда не должна уйти, идея стоит дороже, чем исполнение... Я думаю, что самая оптимальная среда для рождения идей – это процесс вот такого дурачества, когда люди собираются вместе и в непринужденной обстановке обсуждают что-либо.

Олли Джонстон. Интервью.

– Вы имели какое-либо художественное образование до того, как поступили на студию Диснея?

– Да, я посещал художественный класс, который мне не очень много дал. Но я все время рисовал на уроках в школе, пока остальные слушали учителя. Когда я перешел в колледж Стэнфорда, где встретился с Фрэнком Томасом, там уже был класс рисования. Каждый вечер мы по два часа писали пейзажи с помощью акварели или цветных мелков. Два раза в неделю мы могли ходить на уроки, где рисовали натурщиков. Потом я выяснил, что одновременно с нами там занимался Милт Кал, который был ведущим

художником на студии. Помимо этого я рисовал различные комиксы для журналов и карикатуры для газеты «Сан-Франциско Кроникл». Это было очень полезно для меня, т.к. помогало отрабатывать рисунок и учило завоевывать интерес у публики.

В 1934 г. Фрэнк и я стали посещать художественный институт Куинард в Лос-Анджелесе. Мы жили в одном доме и вместе ездили на занятия. У меня был замечательный педагог Дон Грэм, который одновременно преподавал рисунок на студии Диснея.

– Как вы начали работать у Диснея?

– Я уже около года проучился в институте, когда одним январским утром в 1935 года мне позвонили и пригласили на студию для пробы. Собственно, я собирался стать журнальным художником и вовсе не думал переходить на киностудию, хотя Фрэнк к тому времени уже работал там. Видимо, Дон Грэм порекомендовал меня, и я решил попробовать. Испытание длилось неделю, я уже готов был вернуться к прежним занятиям, но, проработав еще неделю, я понял, что это именно то, что я всю жизнь искал. Я просто влюбился в это искусство.

– Вы начали с фазовки?

– Да, примерно полгода я фазовал. Потом мне стали давать прорисовку. Я еще был внештатный сотрудник, и один из режиссеров, Уилфред Джексон, поручал мне прорисовку сцен Джерри Джеромини из фильма «Соперник Микки». Я прорисовал сцены боя быков и эпизод с автомобилем. Моя работа понравилась и мне стали давать кучу работы. Затем меня приметил Фред Мур, один из главных аниматоров студии, и предложил мне быть его ассистентом. Я перешел к нему, как раз когда начиналась работа над «Белоснежкой». Я очень многому научился у Фреда. Самым главным было то, что мультипликатор должен быть не только хорошим художником: он еще и актер, играющий с помощью карандаша. Раз в две недели Фред участвовал в обсуждениях, которые проводил Уолт Дисней, просматривая всю сделанную работу. Как ассистента, меня иногда приглашали туда. Я узнал, что Уолт требовал от сотрудников: чтобы персонажи играли, четко выражая свои отношения друг с другом. Важно было, чтобы зритель знал, что чувствует каждый персонаж. Я действительно многое познал, выслушивая критику Диснея – а он анализировал все, что делал Фред:

хорошо ли расположена фигура на переднем плане, достаточно ли ощущение глубины в данной сцене. Он разбирал эскизы практически каждого кадра, вникая во все детали. Это открыло мне глаза на то, что требуется от аниматора.

– *Насколько тесны были контакты между Уолтом и аниматорами?*

– Он следил за всем и проводил на студии по восемнадцать часов в сутки. Это было для него и жизнь, и хобби. Он хотел сделать из «Белоснежки» шедевр. Но, вероятно, сам не понял в начале работы, насколько правильно поступил, когда отказался от таких амбициозных стремлений. Он принялся шаг за шагом набирать высоту, рождая все более интересные идеи и постепенно поднимая планку. Так он работал с аниматорами и был очень требователен к ним. Такую же требовательность он проявлял на «Пиноккио», потом на «Бемби».

Разумеется, Дисней был прежде всего и больше всего затейником, развлекателем. И, к тому же, превосходным актером. Во время «сценарных сессий» (драматургической разработки эпизодов) он разыгрывал сцены с такой выразительностью, что приводил в возбуждение всех присутствующих. Он никогда не указывал: «вот это сделай так», а только рассказывал: «Знаете, я вчера видел парня, сидевшего в автобусе, он спал, а когда проснулся, у него было такое лицо». При этом корчил такую физиономию, что сразу становилось ясно, как строить сцену. Он не заставлял что-то делать, а вдохновлял. В этом было его величие. Он являлся для нас самым сильным вдохновителем в разработке характеров. Нигде больше мы такого не получали.

– *Не хотите ли Вы сказать, что он был фактически режиссером всех фильмов?*

– Нет, режиссуру он оставлял Дэвиду Хэнду, постановщику «Белоснежки», и режиссерам эпизодов, работающим под началом Дэвида.

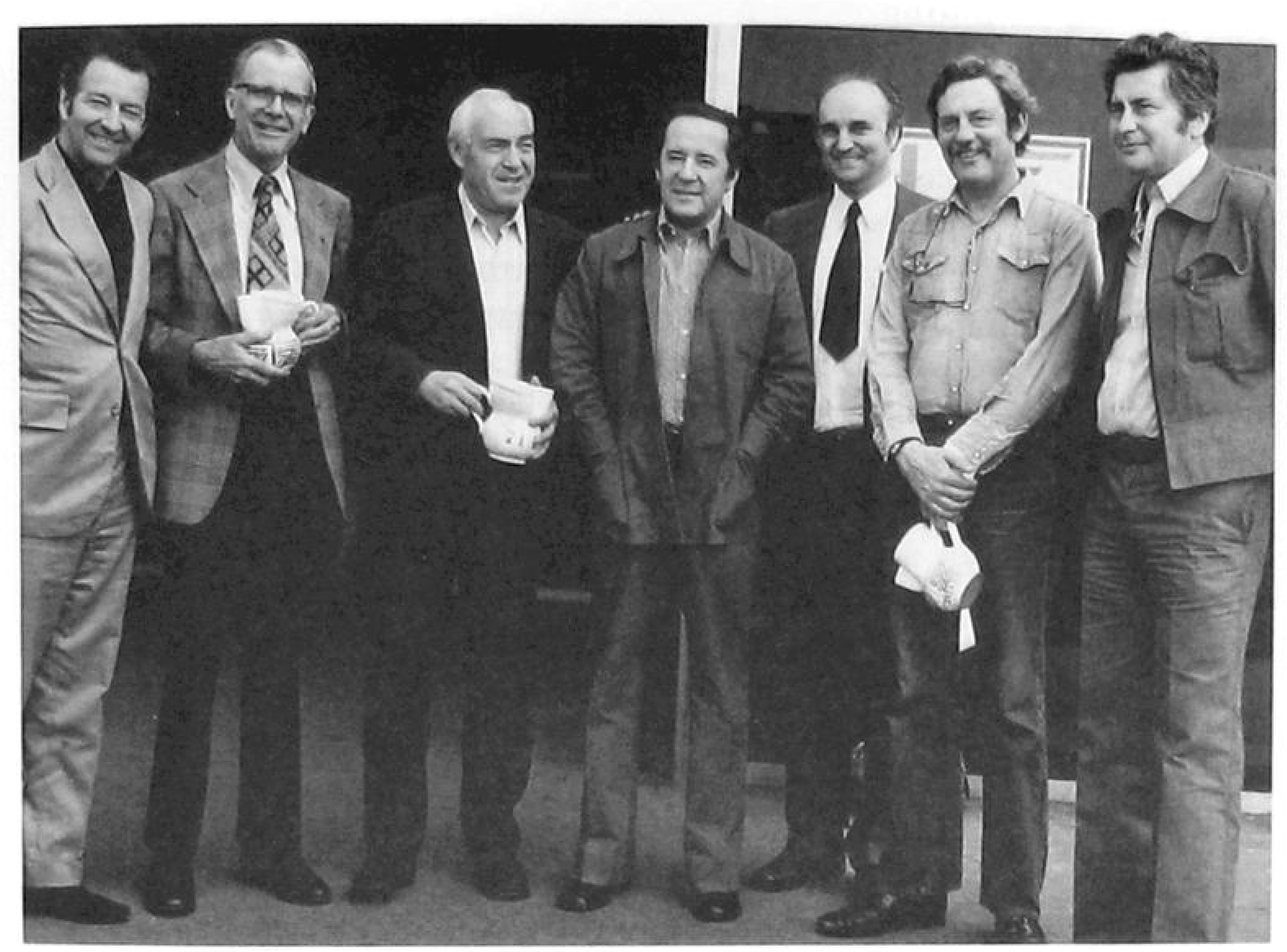
6. Иржи Трнка

Удивительный взлет пережила чехословацкая анимация после войны. Видимо, война и подавленность, порабощение жестким фашистским режимом накапливала в людях, особенно в художниках, определенную

силу сопротивления, творческую энергию. Да, так бывает. Так бывает, что как раз стесненность положения развивает взрывную силу. И после поражения гитлеровской Германии, чуть ли не в 1945-м году родилась новая чехословацкая анимация. Родились великолепные режиссеры. Среди них, конечно, выделялся Трнка. Он создал чешскую национальную школу анимации, основанную на традициях чешской графики (Йозеф Лада), чешской литературы (Чапек, Гашек) и чешского кукольного театра (Трнка был учеником знаменитого режиссера-кукольника Йозефа Скупы, создателя чешского театра кукол). Трнка прославился своим фильмом-экранизацией «Приключения бравого солдата Швейка», прославился фильмом «Рука», который долгое время замалчивался у нас в Советском Союзе, потому что яростные противники всякой диктатуры чехи уже не разбирали, где коммунисты, где нацисты – всякая подавленность, всякая диктатура вызывала в них протест.

7. Бретислав Пояр

Среди учеников Трнки, пожалуй, самым талантливым был Бретислав Пояр. Я сейчас с удовольствием вспоминаю, как мы были небольшой делегацией в Праге и посетили студию Пояра. А до этого нам показали один его фильм, который меня поразил. Фильм назывался «На рюмку больше» или «Лишняя рюмка». Там рассказывалась грустная история о мотоциклисте, который заходил каждый раз по дороге в кафе и выпивал рюмочку «Сливовицы» или как она там называется. И перебрал, стал в азарте разгоняться на своей машине и погиб или что-то с ним случилось, какая-то катастрофа. Фильм удивительно красивый, удивительно сыгранный и удивительно чистый по своему движению. В кукольной анимации, мне кажется, движение дается гораздо труднее, чем в рисованной. Там, все-таки, на шарнирах все это. Потом Пояр сделал серию фильмов с медвежатами. Сделал в совершенно новой технике. Все они были большие изобретатели! Как только они дорвались до этой анимации, как только почувствовали свободу духа, они в первую очередь стали изобретать новые виды этого искусства. Они не хотели повторять Диснея. Уже хотя бы потому, что Дисней слишком был заштампован его подражателями. А еще потому, что для них открылся необычайный простор совершенно новых, принципиально новых видов анимации. И Пояр сделал медвежат в технике полуобъемной куклы. Они были по-



Загреб 1974 г. Слева направо: Джон Хабли (США, режиссер, почетный президент АСИФА), Фрэнк Томас (аниматор студии Диснея, США), Федор Хитрук, Душан Вукотич (режиссер, Югославия), Желимир Матко (коммерческий директор Загребфильма, директор фестиваля), Боб Годфри (режиссер, Англия), Бретислав Пояр (режиссер, Чехословакия).

лурельефными, плоскими внизу. То есть снимали не объемную куклу, а куклу выпуклую, но лежащую на плоскости стекла. Очень хороший фильм! Вообще эта поездка 1959-го года была очень яркой: мы были в Праге, посетили студию Трнки, студию Карела Земана.

8. Карел Земан

Карел Земан – тоже удивительный режиссер, который нашел свой язык и свою тему. Земан экранизировал произведения Жюля Верна. Он брал технику гравюры, какой она была в позапрошлом веке и которой иллюстрировались все жюльверновские романы, и Земан эту гравюру фактически оживлял. Очень здорово!

9. Гермина Тырлова

Все чешские фильмы того времени были своего рода изобретениями. «Узелок на память» – по-моему, его сделала Гермина Тырлова на той же студии. Это фильм, в котором в качестве актера выступает носовой платок, завязанный узелком таким образом, что вы угадываете лицо, туловище и две ручки. А это носовой платок! Носовой платок играет как настоящий актер. И таким же изобретательным был фильм «Ожидание» (реж. Витольд Гирш), где в качестве актеров выступали сложенные из бумаги геометрические фигурки. Они изображали ожидание. Молодой человек сидит, нервничает и ждет, когда придет его подруга. Больше ничего. Но это так сыграно и так смешно! Если бы это было снято в натуре, это никого бы не взволновало. Но в этих фильмах вы видите, что это платок переживает, что это сложенные из бумаги фигурки переживают наши собственные эмоции, ощущения. Это совершенно другой эффект.

10. Уинзор Мак-Кей

Прежде чем стать аниматором, Уинзор Мак-Кей был карикатуристом, автором многочисленных газетных комиксов, среди которых была и знаменитая серия о Маленьком Немо. Первый фильм, который его прославил, «Джерти – дрессированный динозавр», Мак-Кей представлял как эстрадное шоу. Мак-Кей выходил на сцену перед экраном и рассказывал о том, что он выдрессировал динозавра. Здесь скрывался двойной эффект: можно было оживить все, что угодно, но никто не ожидал, что Мак-Кею удастся оживить одного из динозавров, которые исчезли шесть миллионов лет назад. Это казалось невозможным. Мак-Кей использовал эффект оживленного рисунка в самом наглядном виде. Он оживил не только рисунок, он оживил давно исчезнувшее животное. Пока Мак-Кей говорил, сзади загорался экран, и на нем появлялась эта Джерти – дрессированный динозавр. Джерти раскланивалась, проделывала по команде Мак-Кея различные упражнения: поднимала правую ногу, затем левую. Иногда она упрямилась и не слушала его команды. А в конце совершался главный гэг всего представления – Уинзор Мак-Кей уходил со сцены и появлялся… На экране, в пасти у динозавра. Можно себе представить, какой эффект это производило на зрителей. Оживленный рисунок – это одно, а когда на

ваших глазах человек во плоти вдруг превращается в рисованного человечка и играет вместе с нарисованным динозавром – это и сегодня могло бы поразить зрителей не только детского возраста. Таков был этот удивительный человек.

11. Бертольд Бартош

(Журнал «Образ и звук», январь 1969 г.)

Бертольд Бартош родился в Богемии в 1893 г. С 1911 по 1913 гг. – ученик, затем дизайнер у архитектора Гофмана (Вена). С 1913 по 1917 гг. изучает архитектуру и изобразительное искусство. В это время интересуется китайской живописью и философией. Увлечение кинематографом пришло под влиянием проф. Ханслика (директора Института исследования культуры), считавшего кино самым действенным орудием завоевания масс.

По предложению Ханслика Бартош организует мультипликационную мастерскую для выпуска познавательных фильмов (1918–1919 гг.). Создает серию картин, иллюстрирующих социальные идеи Т. Масарика. В 1920 г. переезжает из Вены в Берлин, где Ханслик открыл филиал своего института.

В Берлине Бартош знакомится с Лоттой Райнигер и работает с ней над силуэтным фильмом «Узоры влюбленного сердца». Создает несколько рекламных роликов. В 1922 г. ставит «Битву у Скагеррака» – заказную картину, снятую им за восемь дней. Эти ранние работы не демонстрировались в США.

В 1923–26 гг. Бартош вместе с А. Карданом и В. Руттманом участвует в съемке полнометражного фильма Л. Райнигер «Приключения принца Ахмеда». В книге Уайта «Шагающие тени» о Бартоше сказано:

«Для создания эффекта сверкающих звезд он берет кусок картона с множеством булавочных отверстий и, освещая с обратной стороны, движет перед камерой. Затем отматывает пленку и снимает тот же картон второй экспозицией, двигая в другом направлении. В результате на небе разбегаются звезды – в разные стороны и с разной скоростью. Ничто не могло быть проще и эффектнее».

Подобные эффекты достигнуты им в сцене вьюги из фильма

Райнигер «Доктор Дулиттл» и в прологе к собственному фильму «Идея». Другим увлечением были морские пейзажи. *«Многие годы,* – пишет Уайт, – *он экспериментировал с волнами путем съемки прозрачных бумажных заготовок многократной экспозицией. Он двигал эти вырезки с таким мастерством, что возникало полное впечатление накатывающихся валов. Сцена, где Дулиттл вместе со своими животными проплывает в лодке через лунную дорожку, неизменно вызывала у публики восторженную реакцию. Л. Райнигер рассказывала, что Бартоша приходилось буквально оттаскивать от камеры, чтобы он не продолжал свои поиски до бесконечности»*.

В 1930 г. Бартош женился и переехал на жительство в Париж. Снял в 1932 г. тридцатиминутный фильм «Идея». Алексеев назвал эту картину первым серьезным поэтическим и трагическим произведением анимационного искусства. Фильм сделан по одноименной книге бельгийского художника Франца Мазереля, содержащей 83 гравюры. Мазерель намеревался участвовать в постановке, но, увидев трудоемкость и техническую сложность этой работы, отошел и предоставил Бартошу одному завершать картину.

Сам технический уровень фильма является огромным достижением: сорок пять тысяч кадров, многие из которых снимались на нескольких ярусах с многократной экспозицией.

«Многократная экспозиция, – пишет Алексеев, – *была важным фактором для Бартоша, поскольку его образы нуждались в метаморфозе. Например, если в кадре двигалось облако, он впечатывал по отдельности четыре элемента этого облака, накладывая их подобно тому, как живописец эпохи Возрождения накладывал один слой краски на другой, достигая невероятно тонких оттенков»*. Мерцание тумана в сценах ночного города создавало такое лирическое настроение, какого нельзя было ожидать от обычного фотографического способа.

Персонажи «Идеи» составлялись из отдельных кусочков картона. Пейзажи вырезались из кальки различных сортов. Для создания световых эффектов Бартош наносил жидкое мыло на стекло. Снятое через него изображение приобретало мягкость, поражая живостью трехмерного мира Бартоша – мира идеализированных снов и жестокой реальности.

В музыке Онеггера, написанной по готовому фильму, впервые в практике кино использованы электронные инструменты. «Марге-

нот» – инструмент, названный по имени его изобретателя, – звучал от движения руки вокруг металлического стержня, заряженного электричеством. (Советский инженер Л. Термен изобрел такой инструмент «терменвокс» на десять лет раньше.) Повторяющаяся мелодия сопровождала действие обнаженной фигуры, символизирующей идею, ради которой живут и умирают люди.

Закончив фильм «Идея», Бартош сделал рекламный ролик для обувной фирмы «Андрэ». В качестве делового посредника выступал А. Алексеев: Бартош не умел и не хотел иметь дело с бизнесменами. Задача этого ролика состояла в показе различных видов обуви – для прогулок, для деловых встреч, для игры в теннис, для танцев. Ни туловища, ни ноги в игре не участвовали: действовали только ботинки. Несмотря на врожденный паралич, Бартош превосходно изобразил сцены на теннисном корте и на балу, где одновременно двигались множество пар обуви.

Сапожное дело он выучил от отца и в этом фильме использовал миниатюрные модели, сделанные необычайно тонко, с полным подобием настоящей обуви.

Между 1935 и 1939 гг. Бартош работал над антивоенным фильмом под условным названием «Святой Франциск» (или «Кошмары и сновидения»). Почти две тысячи футов фильма было уже снято, когда Бартошу и его жене пришлось бежать из Парижа, спасаясь от нацистской оккупации. Негатив и позитив отснятого материала был спрятан во французской синематеке. Ничего из этого найти не удалось. Остались лишь отдельные куски.

После войны Бартош поставил два рекламных фильма «Витрекс» и «Счастливая жизнь». От 1950 до 1959 г. занимался исследованием света и участвовал в работе над космическим фильмом, в котором показывалась бесконечность пространства Вселенной, фантастическое зрелище солнца и луны, движение звезд. Здоровье не позволило ему реализовать этот замысел. 1960–1967 гг. он посвятил живописи. Пятьдесят его полотен – обнаженная натура, пейзажи, абстрактные композиции – были выставлены в 1975 году на кинофестивале в Аннеси.

Бертольд Бартош скончался в 1968 году после продолжительной болезни. Клэр Паркер (супруга Алексеева) так описывает свою последнюю встречу с ним:

«На своем смертном ложе Бартош все еще говорил о фильме, который

многие годы мечтал сделать. Он видел абсолютно четко то, что было им задумано.

– Это должно выглядеть очень просто, – говорил он, – сделать просто очень трудно, но это необходимо. За многие годы работы я многому научился.

И добавил с улыбкой:

– Мыло, необыкновенная штука, с мылом можно сделать все...»

Воспоминания Александра Алексеева и Клэр Паркер

А. Алексеев: В ноябре или начале декабря 1932 года фильм «Идея» был показан на студии «Распай». В то время я и Клэр всерьез занимались конструкцией игольчатого экрана, с помощью которого можно было бы снимать фильмы в стиле гравюр, ибо я сам гравер. Я был ошарашен заголовком статьи в газете «Парижская неделя»: «Анимационные гравюры Бертольда Бартоша». Но увидел я этот фильм в другом кинотеатре. В фойе мне встретилась поразительная пара: мужчина, похожий на деревянного щелкунчика (прямо из сказки Гофмана) и хромого Гефеста, в сопровождении стройной молодой женщины редкой красоты. То были Мария и Бертольд Бартош. Они приехали из Берлина, как я узнал позднее, когда мы стали друзьями.

Бартош, уроженец Богемской деревни, по паспорту был чех, но говорил по-немецки как на родном языке. Сын сапожника, он формировался до Первой мировой войны под воздействием либерального идеализма Центральной Европы и не мог быть не кем другим, как только либералом и социалистом.

Как объяснить термин «Анимационные гравюры», которым парижские критики нарекли фильм «Идея»? Это было недоразумением. Фильм был заказан Бартошу издательством «Курт Вольф». Я считаю важным добавить, что Курт Вольф открыл в 20-м году еще одного чеха: Франца Кафку – и первым издал его произведения.

Издателю пришла мысль сделать анимационный фильм, оживляющий гравюры Мазереля, которые служили иллюстрацией к пропагандистской книге под названием «Идея». Книга эта была без текста и состояла из одних рисунков.

Издатель решил, что поскольку книга походила на кинокартину, из нее будет легко сделать фильм. Но Бартош вскоре понял, что

не так просто анимировать массивные гравюры на дереве. Чтобы перевести их на язык кино, ему пришлось перестроить всю вещь. Вырезанные резцом, гравюры Мазереля стали бы тяжеловесными и неподвижными на экране, а Бартош, парализованный и еле передвигающийся – больше всего в движении ценил легкость. Изобретать было его потребностью, он всегда стремился все сделать своими руками.

В 1931 году Бартош нашел себе убежище под крышей «Старой голубятни» благодаря ее директору, Жану Тедеско. В чуланчике он выстроил себе самую маленькую студию, какую только видел мир. Мы были среди немногих, кто лицезрел его многоярусный съемочный станок. На этом станке Бартош собирал силуэтные вырезки, представляющие персонажей Мазереля, но его силуэты двигались в атмосфере высокой поэзии.

«Идея» снималась на стеклянных полосах, покрытых вазелином (или жидким мылом) и снабженных теневыми щитками. Изображение освещалось снизу стоваттными лампами, свет преломлялся через мильный слой радужными переливами, создавая изумительный эффект. Недостаток освещения заставлял делать длинную выдержку, которую он достигал с помощью переключателя, соединенного с велосипедным насосом. Как он гордился своим изобретением! Вес давил на ручку насоса, медленно опуская ее, а вместе с ней поворачивался и обтюратор, закрывая объектив через определенные промежутки времени. Аниматорам будет интересно узнать, Бартош часто пользовался впечатыванием, продолжая этим свою манеру живописца накладывать на картину несколько слоев краски. Работал он всегда один, ему не помогала даже жена.

К. Паркер: Трудно представить себе, насколько мала была его студия – примерно десять на двенадцать футов (около тринадцати квадратных метров), причем половину помещения занимали стеклянные плоскости, расположенные друг над другом на съемочном станке. Бартош стоял у окна и нажимал на ручку насоса. Когда мы сами захотели сделать себе такую штуку, наш насос работал очень не точно, и мы попросили у Бартоша совета. Он сказал, что для насоса требуется определенный калибр, который дает нужный режим.

А. Алексеев: «Идея», идущая на экране полчаса, потребовала более

двух лет работы. Как многих физических неполноценных людей, это только подстегивало Бартоша к совершению геркулесового труда. Смелость его стремлений принесла результат, превышающий человеческие мерки.

Торольд Дикинсон, молодой великодушный англичанин, ассистент режиссера в игровом кино и далеко не богатый человек, восхищался Бартошем и предложил финансировать его следующую постановку за счет собственной зарплаты. Так Бартош начал работу над фильмом, который должен был стать более крупной и более значительной вещью, чем «Идея».

Это был антивоенный фильм «Святой Франциск, или Кошмары и сновидения», который находился в производстве с 1935 по 1939 гг. и впоследствии полностью пропал за исключением нескольких планов.

Когда я покидал Париж в 1941 году, я считал Бартоша потерянным. Оккупация Судетов превратила его в гражданина Германии. Фашисты знали, что он отказался от немецкого паспорта и что в венском периоде делал фильмы, пропагандирующие идеи Масарика, а в 1938 г. начал антифашистский фильм против Гитлера. Парализованный, без знания французского языка, он был слишком заметен и уязвим, обнаружить его не стоило никакого труда.

Я снова увидел его в 1947 году на бульваре Сен-Жермен и приветствовал по-немецки с русским акцентом. «Теперь я не говорю по-немецки, я говорю по-французски», – ответил он мне. Я спросил его о судьбе фильма. «Когда они пришли искать меня, они меня не нашли, но нашли мой фильм и уничтожили его». Он готовился ставить третий фильм, еще более грандиозный – о Космосе. Целых двадцать лет жизни он потратил на собирание материала для него и унес тайну в могилу – 13 ноября 1968 года его не стало.

К. Паркер: Не думаю, что он начал съемку этого фильма.

А. Алексеев: Трудно сказать. Он показывал мне пастельные эскизы. Следует отметить, что еще в Берлине Бартош сблизился с художниками из круга «Баухауза» и принимал мультипликацию, в которой выражалось движение формы, а не сюжет или карикатура.

Среди парижских друзей были Жан Тедеско, Жан Ренуар и известный художественный критик Вильгельм Уде, которые интересовались фильмами и живописными полотнами Бартоша. Но, не

будучи критиком, я не знал, что сказать о его пастельных набросках, показанных мне. Их назначением было отразить каждый шаг в развитии его концепции.

Уничтожение его второго фильма явилось слишком тяжелым ударом даже для железной воли Бартоша. Он никогда не жаловался, но я думаю, что остаток жизни он просто тешился мыслью о собирании сохранившегося материала, сам сомневаясь в возможности вернуть к жизни то, что было уничтожено войной.

Бартош мог обеспечить себе комфортное существование, делая рекламные ролики. Но анимация была для него религией, в которой он не позволял себе компромиссов. Бартош дорого заплатил за свою веру. Он жил со своей красавицей женой в крайней бедности, на которую он себя добровольно обрек.

Согласно теории компенсации, по которой Эль Греко был обречен на астигматизм, а Бетховен на глухоту, Бартош, двигающийся с таким трудом, выбрал анимацию и никто не мог сравниться с ним в легкости походки некоторых его персонажей. Ущербность вместо того, чтобы стать препятствием, послужила стимулом. К счастью для нынешних аниматоров (подлинных художников, делающих фильмы своими руками – я не говорю о тех, кто располагает целой командой), они знают, что их труд не принесет больших доходов. С одной стороны это, конечно, печально, но тем не менее мы – аниматоры – с гордостью осознаем, что наш путь также труден, каким он был для художников парижской школы той героической эпохи, когда они не знали, как продать свои картины. В тот день, когда научатся продавать анимацию, людей, работавших для денег, станет гораздо больше тех, кто работает для искусства.

Работы Бартоша повлияли на меня очень сильно. Когда я прочитал в журнале слова «Анимированные гравюры», я спросил себя: как же ты, профессиональный гравер, обязанный придумать различные гравировальные техники, не сумел найти способ анимировать их? Подстрекаемый чувством ревности, я сосредоточил свои усилия на том, чтобы попытаться иллюстрировать музыку на основе своего опыта иллюстрирования книг. Должен сказать, что во многих деталях Бартоша и моих (атмосфера, мерцающий туман) существует родство – не столько в славянском темпераменте, сколько в ощущении сельского зимнего пейзажа, подер-

нутого легкой дымкой, или снега, или характерных для Севера туманных далей. Мы оба одинаково любим свет. Бартош показал, что анимация может быть *поэтичной* и это, мне кажется, оказало главное воздействие на меня. Именно Бартош впервые осмелился придать анимации масштабы большого искусства, доверяя ей высказать свою боль, вложить свою душу, выразить надежду на лучшее будущие – которого он так и не увидел. Если бы я был критиком, я привлек бы внимание зрителей к городским пейзажам в фильме «Идея» и сравнил бы Бартоша с другим художником тюрем: Пиранези. Но моральный пример Бартоша, на мой взгляд, стоит над всеми остальными.

К. Паркер: Я знала Бартоша, как жены знают друзей своих мужей, наблюдая его немножко со стороны, но не включаясь непосредственно в разговор. Этот человек излучал особое тепло. В нем было что-то деревенское, во всяком случае, крестьянское. По-моему, он чувствовал себя в городе чужим. Когда мы бывали у него, под крышей «Старой Голубятни», у меня было ощущение, будто я нахожусь в мельничной башне или на колокольне. Это был его мир, который он всегда носил с собой.

Во время войны они жили на ферме. Бартош не мог работать. Они зависели от иностранцев, точнее – они рассчитывали на великодушие, которое способен оказать француз, видя чужую нужду. И они нашли среди крестьян истинных друзей, которые заботились о них.

Без Марии Бартош не смог бы творить, создать «Идею», не смог бы даже жить. Эта красивая женщина, такая же волевая, как и ее муж, всю свою жизнь трудилась для него, заботясь о доме; но она работала и вне дома, зарабатывая на жизнь.

Алексеев: Их жизнь была унылой только внешне. В глубине своих мечтаний они пребывали в самой фантастической жизни, какая только бывает на земле. Я сказал «в мечтах», а ведь мечты так важны в жизни человека.

12. Александр Татарский

Я до сих пор не могу свыкнуться с мыслью, что Саши Татарского нет больше с нами. Это так неожиданно, жестоко и несправедливо. Он был то

что называется в рассвете творческих сил, полон энергии, полон планов, не просто планов, а проектов, которые осуществлялись под его руководством. Нам будет очень не хватать его. Имею в виду не только тех, кто его близко знал, но и тех зрителей, которые полюбили его и его картины.

Я вспоминаю нашу первую встречу... Собственно, это была и не встреча, а первый раз, когда я обратил на него внимание. Это было в середине 70-х годов, в Киеве, в студии научно-популярных фильмов, где была и мультстудия. Я там часто бывал как председатель секции, и принимал участие в разговорах и собраниях. И на одном отчетном собрании среди прочих выступил высокий кудрявый молодой человек, который начал говорить не в том звучании как все остальные – резко, я бы даже сказал, дерзко критиковал происходящее на студии. Причем не то, чтобы он был не прав, по-моему, он был прав, я не помню точно, что он там критиковал. Он говорил правильные вещи, но зал встретил его неодобрительно. Опять же, не потому, что они были с ним не согласны, а потому, что это говорил он – новичок, только что пришедший на студию.

Потом была вторая встреча, уже непосредственно. Она состоялась в начале 80-х годов, мы тогда только открыли отделение анимации на Высших режиссерских курсах, и нам стали присылать абитуриентов. Из Киева прислали двоих, вернее приехали двое – Игорь Ковалев и Саша Татарский, причем Ковалев приехал официально (с сопроводительной бумагой), а Саша – нелегально, его не хотели отпускать. То ли он там был слишком драгоценным для них, то ли для того, чтоб его наказать. Скорее второе. Они привезли рулон фильмов, по-моему, даже на шестнадцатимиллиметровой пленке. Вполне нормальные, готовые фильмы! Я даже им сказал: «А что вам учиться? Вы уже готовые режиссеры». Игорь Ковалев был принят, а Саша, поскольку его не отпускали и даже предупредили, чтобы мы не принимали его (кто-то там недоброжелателем ему был, хотя и не один, наверное), Саша приходил к нам нелегально, как вольный слушатель, и мы его с удовольствием принимали. Вот эта настойчивость, настырность, сила воли и умение преодолевать препятствия проявились уже тогда, и они ему очень пригодились впоследствии.

А потом мы увидели серьезную работу зрелого мастера – «Пластилиновая ворона». Пожалуй, Саша был один из тех, кто впервые начал у нас работать в технике пластилиновой анимации. Это очень хороший фильм. Он сразу вывел Сашу в ряд ведущих режиссеров. Потом были «Обратная сторона луны», «Падал прошлогодний снег». Каждый новый

фильм был настоящим событием. Но, как это часто бывает, у нас умеют оценить большие свершения лишь после того, как человека уже нет.

Силой воли, настойчивостью, умением, великолепными организаторскими способностями, сплотив вокруг себя единомышленников, он открыл свою собственную студию. Эта группа молодых людей, полных энергии, веры и силы, организовала студию «Пилот», и один за другим пошли фильмы, которые в скором времени стали занимать солидное место в отечественном мультпроизводстве.

Но, по-настоящему, мне кажется… Т.е. я не могу говорить «по-настоящему», потому что в том, что они делали до этого, уже были настоящие, очень грамотные фильмы. Но самый серьезный проект – серьезный по своему объему, по своим задачам – это проект из пятидесяти двух фильмов под названием «Гора самоцветов». Я надеюсь, что с уходом Татарского студия не прекратит это производство, потому что на ней есть достаточно талантливые и зрелые мастера, которые способны продолжить то, что затеял Александр Татарский.

Но без него нам трудно. Он занимал очень большое место в нашей жизни. И в моей жизни тоже. Никогда не забуду, как на мой день рождения (по-моему, это было ровно десять лет назад, на мое восьмидесятилетие), я увидел из окна поднимающуюся в небо фигурку Винни-Пуха. Он поднимался вверх на воздушных шарах. Я выбежал на балкон и посмотрел – оказалось, это придумал Саша. Они сделали великолепного Винни-Пуха и привязали его к воздушному шарику ниточкой.

Наша последняя встреча также состоялась в мой день рождения. Каждое первое мая я уже знал: на следующий день у нас в гостях будут Юрий Норштейн, Александр Татарский с женой, Эдуард Назаров – мои любимые друзья, в какой-то степени даже мои ученики.

Он был то что называется «шоумен», в самом лучшем смысле этого слова. Не те шоумены, которые сейчас заполняют телевизионные экраны, а в высоком смысле – человек, умеющий и любящий создавать зрелище. Зрелище остроумное, нужное, поучительное и в то же время очень веселое.

Трудно назвать жанр, в котором Саша не пробовал бы свои силы, но один фильм, который он, к сожалению, не завершил, был бы заявкой на нового Татарского. Это фильм «Прибытие поезда». Он показывал мне черновой материал – это удивительные сцены, совершенно не похожие на то, что он делал в «Колобках» или в других фильмах. Очень тонкий импрессионистический сюжет, великолепное выразительное движение. Я

не помню сюжет, помню только, что там был вокзал, железнодорожное полотно, стрелочник какой-то... Я смотрел как профессионал и удивлялся: «Какое великолепное, острое чувство движения! Какой гротеск! Какая наблюдательность в этой отдельной сцене». Повторяю, я видел не фильм, а только черновой материал в разрозненном виде, но он обещал очень многое. Не раз, когда Саша был у меня в гостях или мы встречались, я все спрашивал: «Ну, когда же будет ваше «Прибытие поезда»?» Он вздыхал и говорил: «Да вот не хватает времени, не хватает сил». Он был так загружен! Он успевал так много, как будто это целый коллектив людей. Очень жаль, что он не успел доделать этот фильм. Делал он его буквально по ночам, на остатках пленки, делал для себя, для души, и не осуществил.

Я уверен, что у него в голове и уже под рукой были многие новые планы. Я надеюсь, что эти планы будут осуществлены его друзьями, сотрудниками, последователями. Меня все время преследовал этот вопрос – кто будет после Саши руководить «Пилотом»? Кто возьмет на себя труд, смелость и терпение выносить все, преодолевать все препятствия. Господи, сколько трудностей ему создавали с помещением, с оборудованием, с финансами! Сколько ума, хитрости, терпения нужно было для того, чтобы эти препоны преодолеть. Он это умел делать, хотя любой другой, по-моему, на его месте давно бы уже сдался и махнул бы: «Пропади они пропадом...»

Со мной, правда, никто не говорил, я вообще позже других узнал о его смерти – почему-то от меня это скрывали – но было бы здорово, если бы Ковалев, Назаров, Миша Алдашин взялись бы коллективом продолжать и развивать дальше студию «Пилот». Она должна существовать, существовать не на одном проекте. Сейчас, когда «Союзмультфильма» как студии практически нет... Надо прямо сказать: «Союзмультфильм» остался как материальное здание, которое не знаю, долго ли будет собственностью студии, еще вывеска и несколько работников. Но той студии, которая была школой для всей России, для всего Советского Союза, извините за пафос, кузницей кадров, студии, которая утверждала стиль, направление и значение нашей отечественной анимации – ее больше нет. В этом смысле роль лидера, по-моему, берет на себя «Пилот». Хотя никем не руководит, никому ничего не внушает. А все-таки когда мы анализируем продукцию года, мы сравниваем с тем, что сделано на «Пилоте» – что сделано и что намереваются сделать.

Все-таки, закончу тем, с чего начал – я не могу привыкнуть к мысли, что Саши Татарского нет с нами.



часть 6

ФОРМУЛА МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

Юрий Норштейн

«Он внес иное понимание изображения...»

– Хотелось бы узнать, как лично на Вас повлиял Хитрук? Что Вы взяли от него и что от него берут другие режиссеры, которые сейчас работают в анимации?

– Мне трудно говорить о других режиссерах, я могу только, наверное, говорить о его студентах. Студентам-то уже кому-то за пятьдесят. Они старше того Хитрука, который когда-то начинал делать кино. А что касается меня, тут даже трудно сказать, как Хитрук повлиял на меня. Я думаю, что прямого влияния – влияния, о котором можно говорить «этот человек мой учитель», такого не было. Влияние опосредованное, и я полагаю, что многие могут так сказать. Потому что подражать Хитруку – дело безнадежное. Он владеет таким способом делать фильмы, что, в общем, я думаю, это не под силу абсолютному большинству режиссеров. Он владеет подлинно кинематографическим методом; контрапункт в кино – это Хитрук. Я думаю, что мало, да никто, наверное, на студии не способен делать такие тончайшие переходы внутри движения кинофразы, изображения, звучащего изображения, строения изображения из многих координат. Вряд ли вообще кто-то на студии способен был на подобное гармоническое единство. Каждый раз, когда я смотрю его фильмы... Во-первых, понимаете, я уж смотрел их, наверное, не одну полсотню раз, и каждый раз они новые, поскольку оркестровка этих фильмов настолько тонка, что она абсолютно не поддается анализу. Хотя кино – это постоянный анализ. И Хитрук сам – это постоянный анализ. Он все время в войне с собой. И вот я думаю, что влияние – оно опосредованное, то есть влияние – это,

прежде всего, отношение к делаемому фильму. Пожалуй, в этом суть. А его отношение к кино – это абсолютное, безупречное, безраздельное погружение вот в эту секунду твоей творческой жизни в киноматериал и вообще в киностихию, когда для него перестает существовать мир, кроме света бумаги и виденной только его сознанием дымки фильма. Я видел Хитрука во время работы. Я всего-то напрямую с ним работал месяца два на «Каникулах Бонифация»... Да и то, какая там моя работа? Чепуха. Но я видел, как Хитрук был погружен в стихию творения. И полагаю, что грандиозный успех его фильмов состоит, прежде всего, в абсолютной погруженности и растворении в киноматериале. Жизнь, в общем, не сладкая! Напряженная жизнь. Вот те восемь-девять месяцев работы над фильмом – Хитрук только там. Больше нигде. Мне жена его рассказывала – первая жена, ныне покойная, Мария Леонидовна – рассказывала, что «с Хитруком невозможно! Я просыпаюсь среди ночи. Хитрук не спит. „Что такое? Федя, что?" – „Знаешь, Маша, кажется, вот в этой сцене..." И дальше начинается уход в совершенно другое пространство, которое видимо только им. Это отношение к кино – и есть, по-моему, самое главное, что каждый может получить от Хитрука. А что касается его профессиональных дел, то здесь, конечно, уже совсем другой вопрос. И вполне возможно, что он сам сможет рассказать точнее других. У него, наверное, есть какой-то магический кристалл, сквозь который он различает будущее кино. Говоря словами Пушкина:

> ...и сквозь магический кристалл
> Еще неясно различал я даль свободного романа.

Вот он поворачивает какую-то его грань, и вдруг все отчетливо и в фокусе. А потом следующая грань – опять затмение. Так она и идет, творческая работа. Настоящая творческая работа. Представляется, что так. Я, к сожалению, не могу сказать: «я ученик Хитрука». То есть я могу, наверное, сказать в такой же степени, что я ученик Хитрука, как мог бы сказать «я ученик Рембрандта». Есть некоторое количество художников, имена которых всегда с тобой. Когда ты смотришь, ты пытаешься найти, понять эту стихию. Какие бури проносились над этим куском живописи. В этом смысле для меня Хитрук – Учитель.

– Очень трудно сейчас перенестись на много лет назад и вообразить, что когда-то Хитрука не было. Интересно понять, что представляла собой мультипликация тех лет, и таким образом увидеть, что привнес в нее своими фильмами Хитрук.

– Я должен сказать тут, понимаете, есть такой захлеб, захлеб безумный, не имеющий ничего общего с реальностью, захлеб от того, что вот сейчас появилось новое, новый фильм, который сейчас перевернет все. Новое не переворачивает ни жизнь, ни мир. Жизнь как течет, так она и течет. Мультипликация связана с технологией. Это отвратительно, но никуда не денешься. И поэтому часто открытия происходят на грани, на стыке технологии и новых изобразительных качеств. Иных, открытых изобразительных качеств. Само по себе искусство не имеет прогресса. Искусство – не прогресс, искусство – это прибавление, преображение старых знаний, новое отношение к жизненным драмам, открытие новых сторон, казалось бы, усвоенных истин. Мы можем взять живопись двадцатого века и взять живопись двадцатитысячелетней давности, и мы увидим, что никакого прогресса нет. Более того, даже – я постоянно привожу этот пример – даже те пещеры Альтамиры, или пещеры Ласко... именно пещеры Альтамиры когда были открыты, вообще полагали, что это мистификация двадцатого века, настолько они были современны, настолько они были в пространстве поисков двадцатого века. То есть в этом смысле перекличка чувств. Все зависит от степени развитости чувственной системы. Если говорить о мультипликации до Хитрука или после Хитрука, не то, чтобы она принципиально изменилась настолько, что мы уже не можем возвратиться к тому, что было. Нет. Я даже полагаю, что если б вы с Хитруком говорили об этом и ему тот же вопрос задали, он вам, наверное, сказал бы нечто похожее. Хитрук как мультипликатор работал с выдающимся режиссером Атамановым. Он работал на «Снежной королеве», провел целую роль Оле-Лукойе. Но при этом мы можем говорить в целом о фильме, в целом о качестве режиссуры. Или фильм «Золотая антилопа». Я считаю, что вообще этот фильм – просто шедевр режиссуры. К сожалению, на мультипликацию обращают мало внимания. Я не знаю, придет ли то время, когда всерьез будут говорить об эстетике мультипликации на уровне других искусств. Сейчас об этом речь не заходит. И сколько еще времени так будет, не знаю. Но мультипликация была, и была на очень высоком уровне. И профессиональном, и изобразительном. И «Конек-горбунок» можно вспомнить, и фильм «Заколдованный мальчик»... Последний, по-моему, недооценен. А фильм – академия мультипликации. Тончайшая игровая и драматургическая работа. Как он содержателен подробностями! И там тоже Хитрук замечательно, на мой взгляд, работал. То есть в смысле качества до Хитрука все было. Поэтому тут ни в

коем случае не нужно делить эпоху кардинально на «до Хитрука» и «после Хитрука». Как и в живописи, как и вообще в разных искусствах, когда развивается стиль, приходит осознание нового изображения, которое прокладывает более короткий путь к результату. Хитрук нашел, по существу, он ввел сразу же в первом своем фильме систему клоунады. Если переводить на язык театра, «История одного преступления» – фильм положений. Это не фильм психологического развития, хотя персонаж выведен из психологического равновесия, совершил преступление: медным тазом убил двух горластых дворничих. Довели! Скромного человека, бухгалтера, довели до полного «не хочу», до полного революционного поступка, и в этом смысле проделана тончайшая психологическая работа. Художественный принцип – фильм положений, как может быть в клоунаде. Но и клоунада обладает тончайшими психологическими движениями. Вспомним гениального Славу Полунина и его интермедию с пальто, когда выходит клоун, начинает чистить пальто и обнаруживает вдруг руку, которая его начинает гладить и т.д. и.т.д. То есть это все смесь положений и психологического развития. Вот Хитрук ввел это понятие положений, и я считаю, таким образом открыл новые возможности мультипликации. Но при этом он обладал тончайшим психологическим видением, знанием, поскольку тут ведь еще и опыт жизненный, что не в последнюю очередь имеет значение вообще в творчестве. Что пережил, то и будет в кино, ничего не пережил – не способен ничего сделать. Или человек должен быть уже от природы так гениально одарен, что жизнь вся ему известна. Допустим, как Лермонтов: в пятнадцать лет пишет «Белеет парус одинокий...». Сразу великие стихи на все времена. Такое вполне возможно. В поэзии возможно. Возможно и в мультипликации, поскольку мультипликация сродни поэзии. Но все равно, чем дальше развитие, тем больше ты вбираешь опыт, который ты перерабатываешь в искусстве, сжимая опыт до метафоры. Хитрук приоткрыл другое пространство. Для чего ему понадобилось пригласить молодого художника? На «Союзмультфильме» в ту пору были замечательные художники, но они не мыслили в духе театра положений. Они мыслили несколько... не могу сказать «закостенело», нет. У них была своя школа, и уход от этой школы для них был невозможен. Конец пятидесятых, шестидесятые годы – открылось западное искусство в более полной и доступной возможности для наших художников. Вы понимаете, художественный обмен имеет всегда огромное значение. Почему петербургская академия посылала

своих студентов в Италию учиться или проходить стажировку? По той же причине. Да и если вспомнить, допустим, XV, XVI век, того же Эль Греко, он же в Венеции прошел свою учебу, и первые его работы – это чисто венецианская живопись. И вдруг попадает в другие условия, и появляется гений. Тут важно пройти школу, и чтобы иные условия пробудили в тебе иное пространство, иную личность. В это время как раз и произошло слияние разных школ. Умный Хитрук, размышляющий над мультипликацией, – видно, не одну страницу написал в это время, наверняка у него где-то записи есть. Он человек оригинальный и, может быть… Да не может быть, он самый умный человек на студии. Он всегда очень ясно формулировал, хотя при этом говорил: «Но возможно…», и дальше начинался постулат, которым он опровергал себя, свою предыдущую мысль. Это Хитрук. Произошло идеальное совпадение, во-первых, либеральности времени, когда света стало больше, воздух чище, хлынуло новое искусство, стали узнавать то, что делалось на Западе. Пусть занавес открылся не очень широко, но сюда стали поступать книги. Издательство «Скира» – для нас это было тогда совершенно ослепительно. Мы даже такую печать не видели! Качественную. А тут вдруг появились Пикассо, Дюфи, Брак. Ну, кто еще? Марк Шагал! Книги польских графиков. То есть все это вместе и сделало свое «черное дело» – появилась другая мультипликация. Но, повторяю, не думайте, что эта мультипликация принципиально улучшила предыдущую. Прошло время, и они уравнялись. Мы сейчас с таким же удовольствием смотрим и «Историю одного преступления», и «Снежную королеву». Там разные качества, и мы по-разному это смотрим. Я уж не говорю о том, что и зрители разные. Хитрук внес – ну, могу сказать, вместе с художником, но идеи-то все равно его – он внес иное понимание изображения, иное развитие действия. Он сделал действие дискретным, он развивал его от компоновки к компоновке, он строил его содержанием статик, поэтому мог применять условные приемы, которые не копировали действие, но давали точное его ощущение. Метафору, одним словом, – когда изображение в соединении с разыгрыванием, с разверткой действия дало иную психологическую атмосферу изобразительного движения фильма, понимания звука, простоту. Изображение дало простоту действия, изображение очистило пространство. Хитруку же не нужны были сложные пейзажи на экране – то, что делалось в мультипликации. В этом смысле было действительно много суетливой дешевки. Тут надо сказать, что Хитрук не был новатором в смысле понимания

мультипликации. В тридцатые годы – я вам назову имя Цехановского – в тридцатые годы он тогда уже начинал, и начинал абсолютно гениально. Вот я этим словом могу обозначить начало его творческого пути, потому что он изобразительную прививку для своего кино получил от двадцатых годов, даже от русского авангарда, как представитель этой культуры, поскольку Цехановский пересекался даже с Петровым-Водкиным, вообще с классиками графики, и это было понимание абсолютно иного изобразительного пространства в сравнении с тем, что уже началось, пошло в мире, что навязывал всем Дисней. Хотя я имя Диснея употребляю не в уничижительном плане – он великий человек, создал свою анимационную державу, и она существует.

Хитрук не испугался иного языка. Может быть, многие из тех, кто в это время предполагал быть режиссерами, может быть, они и думали в этом плане, но не испугался один Хитрук. Понимаете, фильм «Человек в рамке» – это абсолютно иная пластическая задача, где пластическими формами, формами графики, которых доселе не было в мультипликации, он создает психологическую реалию времени. Это абсолютно уникально, и фильм уникальный. И я полагаю, что он до сих пор остается уникальным, хотя он мало известен. Не знаю, знаком ли этот фильм на Западе, но для нашей мультипликации он имел гигантское, огромное значение. Вот мое понимание того, что сделал Хитрук в обновлении мультипликации.

– Вы сказали: «Хитрук привнес элемент клоунады». В чем он состоит?

– Клоунада – когда действие доводишь до абсурда, до логического абсурда, и оно должно обязательно чем-то разрешиться внезапно, неожиданно. Вот, собственно говоря, в чем для меня клоунада. Когда для раскрытия реальности действия ты применяешь методы, которые в сравнении с реальностью упрощены. В гораздо более простой и ясной форме. Не случайно клоун одевается в костюм, который ничего общего с реальностью не имеет, не случайно он меняет лицо, надевает маску. То есть он тебе все время хочет доказать: «Все это ложь, все это вообще смешно, все это так, так, так...» И тут понимаешь, что, оказывается, речь-то идет об очень серьезных и глубоких вещах.

– А конкретные фильмы можете назвать?

– Ну, вот, первый же фильм – «История одного преступления» – даже построение кадра, оно уже в себе таит эту самую клоунаду. Это резкие сдвиги очень ярких, очень насыщенных и по мультипликации, и по раз-

витию действия сцен. Ну, допустим, когда гости танцуют «цыганочку». Хитрук что делает, он же показывает только всего лишь ноги – потолок, люстра болтается. То есть сразу сводятся два состояния – и это чистая клоунада. Или сцена, когда приходит домой пьяный муж, и ему жена лепит пощечину, и между ними происходит, абсолютно на уровне клоунады, очень резкий такой, мягко говоря, разговор. Там, понимаете, в системе клоунады находятся даже удары сердца Василь Васильича. Капля, которая падает из крана. Как реагирует Василий Васильич, когда он все время прислушивается к этому стуку, помните, и, наконец, он понял, что все успокоилось, он укладывается спать, потом вдруг вскакивает... но тишина. Это же Хитрук, собственно говоря, открыл этот принцип. Потом он опять укладывается спать, и в это время капля назревает. Это все вне пределов реальности, это выведено в такой абсурд, но абсурд, который абсолютно точно согласуется с движением психики.

– Скажите, а вот за счет чего в его фильмах персонажи обладают такой живостью? Кажется, что обычно эта живость передается за счет точности и подробности проработки движения. А у Хитрука иногда движение бывает наоборот очень...

– Лаконично? Он сокращает время. Клоунада тоже сокращает время. Называйте это образным временем.

– Лаконично и условно. Он какие-то движения вообще пропускает.

– Тут, понимаете, лаконизм за счет того, что Хитрук хорошо знает, как подробно. Он прошел большую школу мультипликации, поэтому может делать лаконично. Когда приходит потом на его место кто-нибудь, кто пытается ему подражать и делает лаконизм, не пройдя всю подробность, – ничего не получается, лаконизм пустой. Понимаете, тут можно вспомнить «Черный квадрат» Малевича. Он рожден не как художественное произведение, а как художественная мысль. Потому что, в конце концов, после него все могут нарисовать квадрат. Дело в том, что это дает новый знак искусству, новое движение, новое понимание всего – пространства, пластики, психологии и всего прочего. И Хитрук, думаю, конечно, далек от «Квадрата» Малевича и вряд ли о нем думал, когда делал «Человека в рамке». Но, так или иначе, эта пластика повлияла на фильм. Полагаю, что здесь большая заслуга еще и Сергея Алимова, художника, с которым Хитрук начал работать. Но за счет чего такая проработка действия, хотя, вы говорите, там все почти на уровне компоновки – за счет того, что Хитрук очень хорошо знал, как можно пройти по действию, проработав подроб-

но всю эту кривую. Любой сцены, любого жеста. Хитрук хорошо чувствует жест – что, опять же, мало кому дано. Хитрук хорошо чувствует контраст действия, внутреннее состояние. Абсолютная погруженность в персонаж, в ситуацию. Ну, можно вспомнить «Винни-Пуха». Идет Винни-Пух, поет, потом останавливается. Пятачок еще добирает его ту мысль, а Винни-Пух уже в другой. Говорит: «Да» – «Нет!» Он находится в том состоянии, в котором, очевидно, находился Хитрук, делая свой первый фильм, когда он просыпался ночью и думал о том, как его делать. Понимаете, это опять клоунада, система абсурда. У него первый «Винни-Пух» построен опять на той же самой системе абсурда, игры, которая разыгрывается на абсолютно серьезном уровне. И вот эта полная серьезность при внезапной комичности ситуации (которую мы понимаем, ведь мы – зрители одновременно и там, и вне), вот это создает, мне кажется, невероятный эффект. Продолжая, могу сказать, что совсем не обязательно Хитрук это знал заранее. Вот он начинает кино, он уже знает, как это кино будет сделано. Нет. Он рассказывал, как случайно в фильме «Остров» он увидел темп. Они делали фильм в том самом классическом мультипликационном ключе, когда прорабатываются все сцены, все действия. И время там было соответствующее, близкое к реальности. Но Хитрук рассказывал: «Я чувствую, что-то не так. Действие вязнет». Однажды монтажница стала наскоро прокручивать пленку, и вот тут он увидел экран, схватился за голову – «Так вот же ведь в чем все дело!» Все встало на свои места. Но ведь там, под этим делом вся подробная проработка. Так что это его невероятное мастерство, абсолютно ошеломляющее – это, безусловно, мастерство человека, который до этого прошел огромную мультипликационную школу.

– То есть живость персонажа получается от сосредоточенности на нем?

– Полагаю, что да.

– В своей книге, которую Хитрук сейчас пишет, он говорит, что основой мастерства аниматора раньше считал знание биомеханики движения. И что прежде залог интересности фильма он видел в точности передачи движения, в соответствии реальности. Так вот он пишет, что теперь начал в этом сомневаться, потому что иногда встречает фильмы, содержащие множество ошибок в движении, но они чем-то притягивают к себе. И, опять же, иногда встречаются мастерские фильмы, которые делают, например, на студии Диснея: все как живое, но не живет. Эти фильмы смотреть неинтересно. Он не может прийти к ответу на вопрос, в чем же именно состоит вот эта «интересность» фильма. Интересно было бы узнать Вашу точку зрения.

– Мне кажется, что в мультипликации понятие времени – под этим можно подразумевать и физическое время, и сфантазированное, и время соответствия реальности, и время, которое ты делаешь, затрачиваешь на тот или иной жест персонажа – это время очень текуче. Оно может соответствовать реальности, уходить вперед, замедляться, переходить на дискретные величины, то есть на компоновки и т.д. Тут все дело в том, что, как мне кажется, нужно создать зрителю путь для его внимания. И обязательно – Хитрук любит очень эти слова – создать условия, предлагаемые обстоятельства. Это не совсем то, о чем говорил Станиславский. Предлагаемые обстоятельства, когда мы постепенно вводим зрителя в иную временную стихию, когда время нарезается буквально кусками. Не течет плавно, а нарезается. То, что мы можем делать в мультипликации, на самом деле, часто делает игровое кино в монтаже, когда мы можем резко сталкивать два движения, два действия, купировать целый кусок сцены, снятой одним планом. Мы можем потом в монтаже вырезать оттуда и буквально компоновками нарезать действие. Этим режиссеры часто пользуются. Если вы помните фильм Антониони «Blow Up», там, когда фотограф фотографирует свою модель, помните, она так компоновками меняется. Остаточное движение. Чисто мультипликационный принцип. У нас это не вызывает никаких недоумений, поскольку мы знаем обстоятельства. Вот те самые предлагаемые обстоятельства, они погружают тебя в эту систему, твое внимание сосредоточено, и дальше режиссер может спокойно им оперировать, то есть брать, купировать ненужные ему куски, потому что, можно себе представить, он снял, наверное, сцену целиком, а потом ее так всю нарезал. В этом смысле в мультипликации, мне кажется, совершенно спокойно, свободно можно пользоваться всеми этими условиями, убирая целые куски, если нет принудительной необходимости зрителю проследить жест от начала до конца. Вы понимаете, зрителя можно мучить всеми законченными, завершенными жестами, но вдруг все это, как говорит Хитрук, окажется пустым. Потому что в этом есть некая принудительность. Принудительность времени. А, на самом деле, эмоционально зрители ничего с этого не получили. Это опять можно сравнить с живописью. Можно написать портрет на каком-то очень сложном фоне. «Сложном» – я имею в виду интерьер, занавес. Допустим, конец восемнадцатого века. Особенно портреты официальных вельмож на фоне каких-то богатых натюрмортов, да еще там жест, который указывает на глобус. Очень часто такие висят. Это одна система мышления. Другая – можно написать просто на темном

фоне. И есть такой портрет Павла I – он стоит со своей тростью на темном фоне. И ничего. Для портрета царской семьи это, казалось бы, даже слишком бедно. Но и Веласкес писал такие портреты. Точно так же, на одном лишь темном фоне. Для того, чтобы рассказать о своей модели, нет необходимости погружать ее во все подробности пространства, интерьера и т.д. В этом смысле в мультипликации та же самая история. И вообще, я полагаю, в любом искусстве. И в писательском то же самое. Марсель Пруст описывает подробнейшим способом, буквально время собирает по частичкам, как мультипликатор собирает персонаж. Одно к другому, одно к другому… И такая система может быть. Но совершенно спокойно рядом может существовать другая словесная система. Допустим, поэзия, которая гораздо более простым, но метафорическим, более образным ходом может дать многое из того, что делает Пруст. В конце концов, это разные способы. Только важно понять, какова цель, куда все это тянется. Что необходимо автору. Пруст восстанавливает свою жизнь по частям. Всю, состоящую из запахов, из драпировок, из запаха матери, из запаха возлюбленной… И все это подробнейше восстанавливается гениально одно с другим, одно с другим. Но это его задача. Он прожил в таких обстоятельствах. А вдруг появляется иной писатель, который жил в совершенно других условиях, и пишет совершенно другое. И будет так же интересно, и мощно, и сильно. Допустим, платоновская проза – она совершенно иная. Там, по существу, если взять одну фразу, она вся – это уже метафора. И все построено на каком-то стаккато, на внешнем несоответствии одного слова другому. Он сочиняет, по существу, свой собственный словарь, свой собственный строй фразы. А Гоголь! Здесь важно, чтобы мы поняли эти условия, и тогда все идет совершенно спокойно, и мы не протестуем против экрана. Так вот, эта способность купировать действие, мне кажется, что этим обладает в большей степени мультипликация, потому что она изначально условна, изначально нарисована. Изначально «сказка – ложь», понимаете. Это очень важно. Это очень хорошо. Это такой жанр «Ты мне не верь, я вообще это все так, даже не для тебя. Это все для детей». И вдруг выясняется, что ложь, ложь, ложь, все неправда, неправда… И вдруг ты оказываешься в условиях абсолютно реальной жизни.

– А вот как происходит этот момент, когда человек вдруг – «раз!» – и понимает?

– Не знаю. Мне кажется, никто не сможет этого понять. И автор не ответит. Он только знает, что вот эта точка здесь, а эта уже где-то в другом

пространстве. А где происходит переход, думаю, никто не знает. Полагаю, даже для каждого по-разному. Для кого-то вообще может перехода не произойти. Кто-то так до конца и будет сидеть, жрать мороженое или шелестеть шоколадкой.

– То есть «интересность» фильма – в данном случае, мультипликационного – зависит от того, насколько режиссер смог создать эти условия, в которые зритель должен погрузиться? Насколько режиссер сможет поместить его в эти условия?

– Да. Абсолютно вы правы. Насколько, в какой степени он сможет создать эти условия. И в этом мастерство. Вот Хитрук, он это понимает просто идеально.

– В своей книге Хитрук также пишет о том, что для мультипликатора самое главное – это чувство движения. И что поэтому он должен постоянно быть внимательным к тому, как листья трепещут...

– Да, к вещественному миру. Абсолютно. Да.

– Что дает человеку эта предельная внимательность ко всему, что его окружает?

– А все очень просто. Когда у нас были экзамены на курсах, я часто задавал поступающим – они еще не были мультипликаторами – вопрос: как стекает капля по ветке? Ответить мог только тот, кто внимательно на это смотрел. И от этого зависел даже его вожделенный, так сказать, час, будет ли он на курсах или нет. От того, насколько он внимателен к миру. Это все очень просто. Потому что, в конце концов, ну да, ты не мультипликатор, но ты обязан быть внимателен к тому, как трепещет листва и как стекает вода. Причем, понимаете, это же не тот трепет листвы киношный – там взял камеру, наставил и снял трепет листвы. Это трепет листвы, который ты должен проследить, абсолютно мельчайше разложив действие, целое действие на ряд сегментов. Пушкинское:

«Движенья нет», – сказал мудрец брадатый,
Другой смолчал и стал пред ним ходить...

Что-то «иначе не мог он возразить...» Понимаете, спор: движения нет. Если посмотреть дискретно – вот этот отрезочек действия, эта точка мертвая, эта точка мертвая, эта точка мертвая... Значит, движенья нет. Для мультипликаторов, мне кажется, это просто эпиграф ко всему, ко всей стихии, ко всему виду искусства. Да, движение нарезается из частей, но ты должен абсолютно ясно и четко понимать целое – к чему ты ведешь, от какой точки к какой. Это касается целого фильма, это касается мель-

чайшей сценки, которую ты делаешь. Ну, например, простая вещь – сдуть пылинку. Попробуйте, это простое действие, казалось бы. Но выясняется, что чем проще действие, тем более на нем запинается автор. Потому что это действие такой простоты, когда любая ошибка самоочевидна. И ты с этим ничего не поделаешь. Так что внимание к вещественному миру – как рябит в луже вода от ветра – такие, казалось бы, вещи, которые должны были пройти мимо внимания. Я уж не говорю о более сложных вещах, о человеческой походке, о том, как он идет, что на себе носит, и как это принашивается, как начинает жить на нем. Это тоже вещественный мир. Вот идет старуха. Вот бежит мальчик, которому дела нет до этой старухи. Пожалуйста, простой этюд: пробег мальчика и походка старухи. И можно только на двух этих персонажах в коротком минутном фильме сделать целую историю, целую жизнь. Наивный мальчик и прожившая старуха. Вот и все. Так что вот это, как дрожит вода в стакане, когда поезд едет – казалось бы, простая вообще вещь. А попробуйте сделать. Будущий мультипликатор, он только этим может проверяться, когда он еще не умеет ничего рисовать – способностью внимательно видеть мир.

– А потом, когда он делает фильм, он как бы обращает внимание зрителей на все эти детали? Или это только для него самого?

– Ну, понимаете, это для него самого, конечно. Потому что задача-то, все равно она несколько другая, если он делает кино. Если он делает сценку одну, да – он должен обратить внимание зрителей только на это. Но он же делает кино, поэтому все то, что он сделал сейчас, что для него целое в данный момент, в следующий момент уже даже не придаточное предложение, это все ушло.

– Но вот эта внимательность, она только для профессии, только с профессиональной точки зрения интересна или нет?..

– На самом деле, она для жизни. Мне-то представляется, что чем внимательней человек, тем он богаче. Чем он внимательней, тем для него мир шире. Можно придти в живописную галерею, пройти ее всю насквозь и ничего не увидеть. А можно всего лишь там посмотреть несколько живописей. Вот Рихтер, он приходил в музей и говорил: «Пять картин». Все. Пять. Другие бежали, он говорит: «Все. Я устал». Потому что он эти пять прорабатывал своим вниманием с такой силой, что уже наполнялся весь. Как говорят японцы – а уж японцы очень внимательны – «один цветок больше говорит о цветке, чем много цветов». Приведу такой пример. Это было на «Сказке сказок». Когда я уставал черт знает как

в павильоне, я выходил на улицу – солнце светило, мальвы цвели у нас во дворе, в церкви, где мы снимали. Я подходил к мальвам и видел там очередного шмеля. Он туда прямо зарывался в цветок. Весь вымазанный! Весь в этой пыльце! Черт знает... И там просто у него жизнь была, он там шуровал вовсю – куда-то складывал в лапки эту пыльцу. Он должен был куда-то нести это в свои соты. А кто видел, что такое соты шмеля – это черт знает что! Они у него все кривые, косые, один домик маленький, другой большой. Это не пчелиные соты, где все совершенно строго, абсолютно строжайшая архитектоника. И вот как он себя ведет, такие у него там и строения. Я обожал брать соломинку и так начинал трогать его лапку. Он себя вел точно так же, как вел бы себя, допустим, ребенок, который куда-нибудь зарылся с головой и смотрит. Я его пощекотал. Он стал меня отталкивать: «Оставьте. Оставьте. Оставьте...» Я его опять трогаю. Уже лапка дергается гораздо нервнее. Я опять продолжаю, сволочь такая, опять продолжаю его дергать. И он поворачивался... Он был разъярен! В ярости он искал: «Где этот самый? Кто?» Он искал-то другого. Соперника. И не понимал. Ну, на меня он, наверное, смотрел, как на шмеля, который что-нибудь сожрал такое и вырос. И он повора-а-а-чивается... Он был просто весь в ярости! Но не находил соперника, и опять обратно. А там же у него в цветке своя жизнь, он выкапывал, находил для себя всякие вещества. Я к чему это говорю? Мгновенно в этом маленьком событии проявлялась образность. Не просто поведение животного, которое живет по законам животного мира, а здесь проявлялись все человеческие чувства, какие могут проявляться у нас в общении друг с другом. Воспитание внимания – это, по-моему, воспитание личности. На самом деле.

– Вы преподавали вместе с Федором Савельевичем на Высших курсах. Интересно было бы узнать, как он работает со студентами и что в первую очередь старается передать им? И вообще, за счет чего удается воспитывать режиссеров?

– Вы знаете, на самом деле этот вопрос к его выпускникам: к Петрову, к Тумеле, например. Потому что я на его занятиях не был, мы только дважды проводили с ним парные занятия. И эти занятия касались, допустим, ритма. Я говорил о его фильмах и пытался понять эту сумму, из которой складывается ритм, темпо-ритм, точнее. А он говорил о «Ежике в тумане». И, странное дело, мы обменивались одними и теми же фразами: «Юра, я не понимаю, как у вас там это все получилось! Я не понимаю, как вы могли...» А я в свою очередь действительно не понимаю, как он мог соединить в голове – надо было сначала в голове соединить, а потом уже на пленке,

с композитором – как он мог соединить всю эту сложнейшую полифонию изображения, действия, ритма, стаккато мультипликационного в «Каникулах Бонифация». Он взял там за основу перекладку, она двигалась у него, как пластическая форма, но в нее он вложил еще и тонкое психологическое развитие. И как он прервал действие внезапно, внезапной компоновкой. Он даже сам не подозревал, что это, по существу, принцип театра кабуки. Вот уж где эта система ритма! Я считаю, что мультипликаторов надо просто учить на театре кабуки, на пластической пантомиме, ну, и на той же клоунаде. Собственно говоря, все искусства, которые связаны с некоторыми условиями, условностями – это все клоунада. И кабуки – тоже клоунада, только такая драматическая клоунада, которая построена на очень резких градациях, резких переходах, когда мы даем сразу конечный результат. И когда зритель входит в этот результат. То есть он чуть опаздывает и входит, опаздывает и входит... Он не опережает события. Я думаю, он может опережать события только в каких-то опять клоунских вещах, когда мы знаем, что должно произойти. Допустим, в цирке один персонаж, один клоун взял стакан воды, и он знает, что сейчас подойдет к другому, который в это время занят чем-то, и обольет его. И зрители ждут. Так оно и происходит. И это вызывает хохот. Но это совершенно естественная реакция, поскольку здесь мы правила игры сразу получили, нам их дали, и мы входим в них, и вот оно сходится со зрительским ожиданием. Но потом если дальше разыгрывается, все происходит ровно наоборот – мы ждем одного, а происходит другое. Этим приемом Чаплин пользовался. Короче говоря, абсолютно кинематографический прием.

О том, какова система преподавания Хитрука, я ничего подробно сказать не могу. Я думаю, что она классическая. Классическая во многих смыслах. Он учил классике движения. То есть физике движения. Потому что это ж понятно, что мультипликатор должен знать, что резиновый мяч, воздушный шарик детский, тяжелая гиря, брошенные на пол, ведут себя по-разному. Должно быть чувство материи, и Хитрук, я знаю, очень большое внимание уделял этой стороне работы. И, полагаю, наверняка уделял большое внимание психологии жеста. Почти я в этом не сомневаюсь, поскольку сам он, по существу, состоит из этого. Но подробно, я думаю, что вам надо поговорить с теми, кто у него учился и прошел эту школу. Я у него, повторяю, совсем немного работал на фильме. Помню, как он садился поправлять сцену. Он с каждым, практически, сидел и смотрел мультипликат. Это совершенно естественно, поскольку все-таки режис-

сер видит фильм в целом гораздо точнее, чем мультипликаторы, которые каждый дискретно сидит за своей сценой, а соединить их в одно целое, проработать все пограничные зоны сцен может только Хитрук. Я просто помню, в «Бонифации» была сценка, где Лев вынимает купальные принадлежности, примеряет на себя купальник и мечтает о рыбке. Я помню, как Хитрук сам в этот момент проигрывал на себе сцену, повторял этот жест каждый раз. Сидит, рисует – потом вскакивает, фиксирует на себе компоновку и снова за стол. Но, правда, все мультипликаторы такие же сумасшедшие. Если посмотреть, поснимать, как они работают, то все, конечно, разыгрывают на себе. Даже если он будет делать какой-нибудь чайник, или как падает двухпудовая гиря – все равно все на себе.

– Удивительно, что когда смотришь фильмы Хитрука, ни за что не скажешь, что их делал человек в возрасте. Кажется, что автор очень молод.

– Я это называю БЕСПАМЯТСТВО. Чем сильнее ты забудешь о себе любимом, тем неожиданней результат. Почему сегодня такое отвратительное, омерзительное искусство? Потому что все очень себя любят. И все себе так нравятся! Особенно эстрада – эти просто сумасшедшие. Они не понимают того, что достаточно взять один кадрик, один концерт Клавдии Шульженко, где нет ни дымов, ни прожекторов, ни голых девок, которые прыгают сзади. Сидит оркестр, выходит Клавдия Шульженко, полноватая достаточно в свои немолодые годы, а как только откроет рот, все – зала нет! Это полное погружение. Полное. Японцы говорят: «хочешь нарисовать ветку сосны, стань веткой». И в этом смысле Хитрук... Мало кому дается понять, что пожилой или даже старый человек внутренне, если он нормальный, если у него свежие мозги, – а мозги должны быть свежими, – что внутренне он живет жизнью совсем другого темпа, чем то, что ему может позволить физика. В этом, в этой разнице, на самом деле, трагическая часть жизни человека, когда он не способен физически на то, на что способен умственно. И многие, кто занимался умственным трудом, они до девяноста лет продолжали также свежо мыслить. Монахи, старцы, которые проживали долгие жизни – уж еле двигались, а мысль живая и свежая. Это вот отрешенность от себя. Это самое сильное, что должно тебя сопровождать в работе. Как только ты начинаешь играть из себя королеву и мысленно мерить наряды, все заканчивается. Так вот Хитрук – это полное погружение в стихию. И отсюда такая молодость.

– Не могли бы Вы рассказать еще немного о фильмах? Может, про «Топтыжку» или про «Икара».

– Про «Икара»? Понимаете, «Топтыжка» в этом смысле фильм гораздо более сильный. «Икар»... Хитрук сам не очень доволен этим фильмом, хотя, как всегда, фильм этот умен. У него вообще умные фильмы. Как сам Хитрук умный, так и фильмы умные. Фильм этот умен очень, во-первых, по мысли, он очень умен по развитию, по соотношению со временем. У Хитрука же не просто так появляется фильм. Это он может там кому-нибудь лукаво сказать «я делаю про Икара». Конечно, фильм-то не про Икара он делал. А про всю ту серость, идиотизм и косность, которая уже даже не косность, а это полная неподвижность времени, которое, конечно, повлияло на Хитрука в смысле делания этого кино. Это понятно. При всем его остроумии «Икар», конечно, не лучший фильм Хитрука. «Топтыжка» – один из лучших. «Топтыжка», «Бонифаций» – это все из числа его шедевров. Ну, во-первых, по свежести изображения, по новизне, по тому, что там пахнет морозом, солнцем… Потому что там применены другие качества изображения. Та же самая дискретность действия, если возвратиться к предыдущему. Ведь даже в том, что там красное солнце, красный снегирь – в этом есть своя дискретность, поступательность действия. Это тоже я могу назвать клоунадой. И, кроме того, изобразительные свойства, которые были переведены в действие, что чрезвычайно сложно было делать при той технике, в которой тогда работал Хитрук. Но, полагаю, ни в какой компьютерной технике сегодня все равно это сделать будет невозможно. Потому что надо очень ясно чувствовать жест и действие. А сидящий за компьютером… Компьютер сделал творческую личность пассивной от осознания, что он может сделать это, это и это – что угодно. А в результате ни то, ни другое, ни третье. Путь движения от чего-то к результату – он должен быть тяжелым, он не может быть простым. Он должен быть тяжелым, тогда выбирается единственный путь. Когда вам дано перо, авторучка… *(Изображает, как чиркают авторучкой по листу бумаги.)* «А, черт! Че-то не работает. Опять не работает». Дальше написал слово. Так. Зачеркнул – новое, новый вариант, новый вариант. Разве мог себе такое позволить некий безымянный автор, который царапал клинопись на камне? Зачеркнул: «Черт! Опять не получилось. Дайте новый камень сюда!» Да вот, не может позволить. Значит, он должен мыслить – уже внутренне мыслить, он же не может где-то это записать – должен мыслить очень мысленаправленно, эмоционально направленно, он должен выбирать слова, которые единственно важные в этот момент. И, наверное, тот же фильм «Икар и мудрецы», он сделан более свободно. Хитрук набрал к этому вре-

мени уже такую свободу! Но… поговорите с Хитруком об этом фильме. Он не очень доволен им, а вот «Топтыжкой» – наоборот. Прошло тридцать лет, и я знаю, что это один из его любимых фильмов.

– А в чем, на Ваш взгляд, слабые стороны «Икара»?

– К этому фильму неприменимо слово «слабый». Как ни странно, он не работает так пронзительно, как он придуман, а он очень пронзительно придуман. По-настоящему пронзительно. И для этого там есть все условия. Я не знаю, может быть, там само изображение более легковесно, чем могло бы быть. А может, это прекрасный фильм. Понимаете, я сейчас так говорю, вспоминаю фильм и думаю: «А собственно говоря, в чем, какие там слабости?» Там нет слабостей. Он очень хорошо сделан: по ритму, по действию, по контрастам. Нет, это хороший фильм. Но «Топтыжка»… «Топтыжка» – это открытие. А «Икар и мудрецы» – это все-таки уже по пути проработанному. То есть такого рода фильмы были. А «Топтыжка» – это абсолютно уникальное. Как и «Каникулы Бонифация». Как, собственно, и «Фильм, фильм, фильм!», не говоря о «Человеке в рамке». Вот «Остров», казалось бы, сделан в системе более похожей на югославскую мультипликацию, но если бы там не было интонации Хитрука. Там его интонация. Это абсолютно гениальный финал, к которому все тянется. Когда… когда миру не нужен человек. Он нужен другому человеку, такому же, как он. Это грандиозно.

– А есть ли какая-то связь между «Топтыжкой» и «Лисой и Зайцем»?

– Наверное, есть. Знаете, в каком плане есть? В плане простоты действия. Есть. Наверняка. Я об этом фильме все время думаю, он у меня в голове. Вот я мучился в «Лисе и Зайце» простотой действия, чтобы не было ничего лишнего, никаких лишних коловращений. И мысленно я возвращался к «Топтыжке». Я все время вспоминал походки, монтажные переходы, все прочее. Может быть, это даже повлияло на ход фильма, хотя я не могу сказать об этом с определенностью. В «Лисе и Зайце» я хотел добиться таких простых переходов от одного действия к другому, и в результате мы с художником воспользовались прялочным принципом перехода от одного клейма к другому. Условно говоря, как, допустим, в иконе: рассказ, житие. Вот святой излечивает от проказы. Вот это действие. Переход такой дискретный. Вот ряд картин. Вот, вот, вот… И мне очень хотелось этой простоты добиться, чтобы ни в коем случае фильм не растекся на какие-то ненужные подробности внутри действия. Так что в этом смысле конечно.

– Для Вас «Топтыжка» – любимый среди фильмов Хитрука?

– Да вообще, я люблю Хитрука как творчество. Как сотканного из творчества. Каждый раз, когда мы сейчас с ним встречаемся, я поражаюсь – он может сидеть, о чем-то там у нас бубнеж… Потом вдруг – «бах!», и он выдает какую-то мысль, абсолютно, казалось бы, ну, просто абсурдную. То есть абсолютно нетривиальную. Вот это Хитрук.

Александр Петров, Михаил Тумеля

Наука удивлять

Александр Петров: Первую мою встречу с Хитруком сейчас даже трудно вспомнить. На самом деле, я встретился с ним не как ученик, а больше как коллега. Это было на фестивале в Загребе. Нет, раньше. Мы встретились с ним на семинаре в Болшево. После ВГИКа я работал в Свердловске и был художником на двух картинах режиссеров – выпускников первого набора Высших курсов. Эти режиссеры сделали по дипломному фильму, и мы приехали показывать свои работы. Такой был интересный опыт общения и обмена какими-то своими идеями. Тогда мы с Хитруком и познакомились. Я не думал и не планировал, что у нас будут какие-то длинные отношения, что я вдруг стану его учеником. Для меня как-то моя профессия уже сложилась, я думал, что всю жизнь буду художником-постановщиком. Через пару лет я передумал и решил поступать на курсы. Но до этого мы с Хитруком уже встречались на фестивалях, на каких-то семинарах. Честно говоря, первую встречу я не могу вспомнить, что это было. Для меня Хитрук был богом в облаках, приблизиться к нему было великим счастьем и большой честью. А уж разговаривать с ним… Ну, это вообще! Хотя он оказался человеком очень простым, доступным и демократичным. И все эти комплексы, что ли, такого новичка и ученика, они как-то быстро пропадали. Разговор очень быстро становился достаточно дружеским и доверительным.

А про курсы… Одним словом или одним предложением всего этого, конечно, не расскажешь. Это был для меня совершенно особый опыт. И довольно многогранный. Мне все-таки повезло быть рядом с Хитруком достаточно долго – два года на Высших курсах. Я помню, у него уже было

какое-то уважение ко мне, видимо, как к художнику, как к профессионалу. И он выбрал меня к себе в мастерскую, уже, вероятно, зная, что со мной можно сделать, как со мной общаться. Мне кажется, у него было ко мне какое-то отеческое чувство. Он мне этого не показывал, но я чувствовал. Может, каждый из студентов это чувствовал, не знаю. Но одним из таких качеств, которое меня поразило в Хитруке, было свойство разговаривать с человеком, в том числе со студентом, как с каким-то своим коллегой и родственником. И вот такой его отеческой заботой была пропитана вся наша учеба. Нельзя сказать, что он был покладистый и терпимый. Когда нужно, он давал подзатыльники. Он всегда говорил то, что полезно ученику, но это никогда не носило характер какого-то поучения или назидания. Общение всегда было доверительным, не было никакого дискомфорта. Оно тебя не унижало, не подавляло. Всегда искренняя помощь и желание понять. Вот это для меня было очень важным в общении с Федором Савельевичем. У нас так и продолжается, по-моему, до сих пор. На этом же градусе, что ли, я не знаю, как назвать.

Трудно выстроить какую-то линию или выбрать какие-то яркие, характерные эпизоды. Я просто буду говорить, наверное, то, что вот сейчас приходит в голову. Что, видимо, ближе сердцу и поэтому находится рядом.

Я помню, что он очень переживал за меня в начале нашего обучения на первом году Высших курсов. Это было первое или второе задание, я сейчас уже не помню. Нужно было принести несколько режиссерских идей по заданию, которое формулировалось как «Подготовка и производство одноминутного анимационного фильма». То есть нужно было принести какую-то идею, какой-то сюжет или рассказ, который можно уместить в одну минуту экранного времени. Так сложилось, что тогда в Москве как раз работал мой хороший друг Владимир Петкевич, тоже выпускник Высших курсов и тоже ученик Хитрука, но он уже делал четвертый свой авторский фильм, снимал на «Союзмультфильме». Дело шло довольно туго. Поскольку я был художником на первых его двух работах, он меня попросил помочь. Надо было спасать ситуацию, и вместо того, чтобы ходить на учебу, я перебросился на амбразуры. Я сказал об этом Хитруку, сказал мастерам. Все, в общем, об этом знали, меня отпустили, понимая, что цеховое братство превыше всего – надо выручать друга. Но пошел уже второй месяц обучения, а я утонул в производственном процессе. У меня не было времени ходить на занятия так регулярно, как было нужно, и приносить эти самые идеи. Я приносил какие-то мысли,

которые возникали просто в промежутках достаточно изнурительной работы над фильмом. То, что я приносил Хитруку, мы обсуждали всей мастерской, и мои идеи все время отклонялись. В конце концов, на третьем занятии Хитрук просто сказал: «Это слабо». Притом я вижу, что ему просто стыдно за то, что я принес. Мне кажется, у него было какое-то особое отношение, ему было страшно обидно за то, что его ученик настолько бездарен, что не может принести что-то стоящее. Я уж не говорю новое – просто внятное. У меня как-то так получалось, что я хоть и приносил какие-то идеи, но они все были, так сказать, вторичные. То есть то ли где-то подсмотренные, то ли у кого-то не то, что слизанные, но такие идеи, которые не выныривают из собственного опыта, из каких-то собственных мучений, а лежат на поверхности. Я чувствовал, что его это страшно беспокоит. Мне кажется, его обижало, что я не соответствовал каким-то его планам или представлениям обо мне. Эта моя беспомощность очень удручала. Не знаю, может быть, это только мое впечатление, но я так это воспринимал. Потом я вдруг понял, что надо с этим что-то делать и всерьез заняться поиском. И появилась как раз идея будущего фильма «Корова». Фильм начался с одноминутного сюжета, который от нас требовал Хитрук. Была такая маленькая новелла про корову, которая ожидает, что ее завтра зарежут. И пока ожидает, за это время вспоминает свою жизнь. За одну минуту я хотел рассказать всю жизнь коровы. За минуту не получилось, но я снял какой-то материал. Снимал я в Свердловске на остатках пленки, которые мне приносили операторы, и в свободное от работы других режиссеров и операторов время. В общем, брал камеру и снимал кино. Вот таким образом у меня возникло начало моей будущей «Коровы» – просто материал для отчета за первую курсовую. Но когда я показал его Хитруку и Норштейну, они вдруг увидели в этом что-то большее, и это была идея Хитрука (как мне кажется, сейчас не помню точно) продолжить работу над фильмом и сделать уже более развернутую картину. Она закончилась дипломной десятиминутной лентой. Хитрук постоянно следил за работой. В работе над «Коровой» у меня было два куратора – Хитрук и Норштейн. Они оба очень внимательно отнеслись к этому фильму. Очень много, конечно, помогал Юрий Борисович, его вклад, дотошность, его советы, конечно, во многом продвинули картину. Потому что на первых этапах это была достаточно рыхлая форма. Я помню, как показывал Хитруку какую-то сцену, которую привез из Свердловска. Я делал картину в течение всех этих двух лет обучения урывками – уезжал на съем-

ки в Свердловск, потом возвращался, показывал кусочки и материалы. Я помню, мне очень удалась сцена с пробежкой разъяренной, взбешенной коровы. Кадр короткий, там всего, наверное, одна или две секунды, может больше. Помню, что Хитрук был поражен той пластикой, которая сложилась из фаз движения коровы. Он, как аниматор, понимал, что такая удача – редкость. Он сказал: «Саша, вы, наверное, слизали это движение у игрового или документального фильма». У нас в анимации есть такое понятие как «эклер» или «ротоскоп». Хитрук меня подозревал, что я сделал чистой воды «эклер». Движение было настолько убедительно, что он не поверил, чтобы это было сделано просто с ходу под камерой. Он до сих пор, кажется, так мне и не верит. Уже несколько раз мы с ним об этом говорили. Он говорит: «Саша, знаете, вы меня обманываете. Точно ведь там...» Я говорю: «Нет! Клянусь! Не было никакого «эклера». Ну, просто получилось само собой. Такое бывает. Бывает какое-то озарение, совпадение каких-то импульсов. Из этой импровизации, которой я занимаюсь, оживляя в красках свои образы, появляются иногда такие вот удачные моменты.

– А Федор Савельевич выражал как-то свое недовольство теми Вашими идеями, которые Вы приносили?

– Да! Он говорил: «Саша! Ну, что это такое?! Ну, вы же ведь интересный художник. Ну, что вы, – говорит, – это все показываете, карикатуры какие-то. Это же вам не свойственно. Не ваше же». То есть он просто понимал, что я несу не свое. Мне тоже хотелось быть разным. Я всегда хотел быть немножко интересным для других и для самого себя. Немножко неожиданным. Может, поэтому я работал как художник-постановщик для других режиссеров, потому что в этом чередовании разных задач, разных стилей, которые диктуют разные фильмы, в этом была для меня какая-то особая радость, особый какой-то спортивный интерес. Возможно, отчасти мне хотелось и на Высших курсах, когда я начинал, делать что-то такое, что не похоже на меня, чему я бы сам удивился. Но то, что я, приносил, было настолько банально, настолько не интересно. Я помню эти идеи: честно их сочинял, но потом через какое-то время в журналах или в каком-нибудь комиксе я вдруг находил ту идею, которая была сделана лет тридцать назад. Я шел по полю, где было давно натоптано, и мне там не надо было ходить. Нужно было торить свою борозду и ее обихаживать – сеять, лелеять, взращивать там уже свои посевы. Но пока учишься, этого не понимаешь, хочется же всего пощупать – и того, и другого, и

третьего. Вернее, понимаешь интуитивно, но просто это был такой период. Может, этот период все проходят, может, это мне так не повезло. Так или иначе, когда я начал работать над «Коровой», у меня все достаточно быстро определилось. Большой путаницы потом уже не было. Я уже начинал понимать про себя, про свое какое-то направление, место. Не в искусстве, не в кино, а просто про какое-то свое место в пространстве. И делал фильм достаточно органично для себя, не напрягаясь.

Я снова убедился, что надо заниматься своим делом, когда мы делали еще одно задание по учебе, очень неожиданное. На втором году обучения надо было сделать один фильм, но чтоб в его создании участвовали разные режиссеры из тех слушателей, которые ходили на занятия. Нам поручили сделать три или четыре фильма, но поскольку нас было двенадцать или пятнадцать человек, можно было собраться в какие-то кучки, найти себе единомышленников. А потом генерировать какую-то идею, какой-то сюжет, его утвердить у мастеров и дальше уже совместно делать картину. В общем, достаточно неожиданный для меня был ход. И интересный. Я с удовольствием бросился в этот котел. А задача-то оказалась довольно непростая. Непростая с точки зрения вообще творчества – разные головы должны сесть, о чем-то договориться, что-то такое родить, что устраивало бы всех. Чтобы всем было интересно это делать. У кого-то это получилось, кто-то собрался в какие-то команды из трех человек, сели, стали делать и сделали кино. Кто-то сходился, расходился, менялся, ругался, скандалил. Кто-то остался, в конце концов, один, кто-то вдвоем, вчетвером, и делали фильмы. Я помню эти муки, помню, сколько страданий, сколько нервотрепки было с тем, чтобы просто договориться, чтобы можно было действительно сесть и делать какое-то общее дело. Мы все были настолько разные, непохожие друг на друга. Мое пространство совершенно отличалось от пространства другого режиссера, и когда эти пространства соприкасались друг с другом, это было очень непросто. В конце концов, наша группа развалилась. Все наши потуги, попытки объединиться и сделать какое-то среднестатистическое по стилю кино так и не увенчались успехом. Но один фильм, который был затеян по этому заданию, все-таки вышел – это фильм Михаила Тумели. В одной комнате общежития мы прожили два года, тогда еще стали друзьями, и остались ими до сих пор. И слава Богу. Фильм, который мы сделали с Мишей Тумелей – это, в общем-то, его идея. Он его придумал, обработал и огранил. Я ему просто помогал руками, глазами. Потому что идея была достаточно

ясно, точно сформулирована, менять там уже было нечего. Мы сделали фильм «Марафон», который делался как фильм-поздравление к шестидесятилетию Микки-Мауса. Это была целая эпоха и для Михаила, и для меня тоже. И для Высших курсов, мне кажется. Этот фильм потом подарили Рою Диснею, когда он был с визитом в Москве. Он прислал свои восторги. Были слухи, что его собирались номинировать на «Оскар», но, в общем, не состоялось это дело.

– А как Федору Савельевичу удавалось справляться с такими разными режиссерами, с такими разными мирами? Как он работал с совершенно разными людьми?

– Мне кажется, у него не было (или он не показывал виду) ни любимчиков, ни людей, с которыми ему было бы неинтересно, в которых он не видел бы перспектив. Если говорить про студентов, он очень внимательно и ответственно относился к творчеству каждого, к его судьбе. Нельзя сказать, что он принимал все идеи, но пытался разобраться в каждой из них, ни от кого не отмахиваясь. Ровное отношение ко всем, мне кажется, это вообще черта его характера. Он как-то очень интеллигентно разбирал студенческие работы. Для меня это была совершенно непостижимая форма участия в любой судьбе, в любом творчестве. Он ни разу не сказал «мне это не интересно». Если его не устраивала идея какого-то режиссера, он начинал ее анализировать, находить ее корешки, пытался показать, как можно интересно развить эту идею. Он не говорил, что идея не интересна как таковая. Он говорил, что развивается она не интересно. У Хитрука очень тонкий вкус на хорошие идеи. Когда мы обсуждали первые замыслы, Миша рассказывал очень запинаясь, стесняясь, не верил сам в свою идею. Это был первый публичный разговор. Наверное, первое или второе занятие, когда мы сидели с мастером и обсуждали наши сокровенные мысли. Миша рассказал идею своего будущего фильма «Черта», и Хитрук подхватил ее с лету: «Это прекрасная идея! Сколько здесь всего заложено! Сколько там потенции! Какая сильная философская идея!» Мы все захлопали глазами, начали разглядывать, что же там за философская идея. И действительно мысль была очень неожиданная, свежая. Сам автор этого не ожидал, а Хитрук ее быстро вычислил.

– А что за мысль была?

– Наверное, Миша сам об этом лучше расскажет. Это его первая курсовая работа. С этого фильма, в общем, и началась его режиссерская биография. По-моему, он даже стал его дипломной работой. Так же как моя «Корова». В этом смысле мы с ним синхронно пошли. Он тоже де-

лал диплом достаточно долго, на протяжении почти двух лет. Одновременно накладывались еще какие-то работы, другие курсовые задания, часто приходилось отвлекаться, кто-то уезжал работать на студии, кто-то по семейным делам. Не было такого режима, когда можно было сесть и от начала до конца сделать фильм целиком. Все делалось наскоками. Почти у каждого параллельно было несколько курсовых работ. Миша вел «Черту», когда монтировал ее, делал «Марафон», и кроме «Марафона» была еще масса заданий по мультипликации. Это тоже отнимало много времени.

– Возможно, Вам будет это интересно. В архиве Федора Савельевича я нашел стенограмму одного занятия. Я не знаю, что это за мастерская, но судя по Вашему рассказу, это то самое первое обсуждение… Вы не могли бы подробнее рассказать именно про эту мастерскую.

– Да, точно! Но в записи, может быть, разговор гораздо короче, не такой яркий, как я запомнил. На самом деле предложений было много, точно не одно единственное, но я почему-то запомнил именно его. Я запомнил реакцию Хитрука, его энтузиазм, когда он вдруг увидел в Мишиной идее что-то стоящее. Честно говоря, я не помню, что предлагал Ваня Максимов, что Бакунович предлагал. Совершенно не помню. Я, по-моему, вообще ничего не предлагал, сидел как истукан.

– То есть это одна из первых мастерских?

– Похоже на то. Даже по дате: четырнадцатое января 87-го года. Мы начали заниматься в январе. Может, не с первых чисел, но с начала года. Рассказывал Хитрук просто потрясающе. Я всегда завидую людям, которые помнят все, что с ними происходило, и могут это проанализировать. Хитрук в этом смысле человек очень памятливый. Он рассказывал без утайки, не существовало вопросов, которые были бы некорректными. Мне кажется, он всегда отвечал открыто, сам пытался разобраться в вопросах, которые были для него неожиданными и сложными.

– А как Вам кажется, откуда у него внимательность к каждому студенту?

– Я не знаю. Может, поколение такое. Нет. У меня нет способности это объяснить, найти причину. Есть люди терпеливые, есть люди увлекающиеся, есть люди самовлюбленные, есть люди, которые мало обращают внимания на то, что вокруг происходит. Вот к нему это не относится. Это человек очень любознательный, очень внимательный. Если уж через его судьбу проходит какая-то еще судьба, он, конечно, очень ответственно к этому относится. Мне кажется, он просто понимает, что талант – дело

редкое. Может, не совсем редкое, но все рано уникальное. Мне кажется, он понимает, что люди, которые как-то попадают в его пространство, что это люди особенные, талантливые люди. То есть для него это как какой-то код, как знак, что этот человек особенный. Он относится к этому человеку на равных и старается, чтобы он не потерялся, не утонул, не разуверился в своем даре. Такое бывает. И на курсах такое происходило. Но талантливых он видел, старался поддерживать. Были, конечно, и талантливые лоботрясы. Таких было мало, но, в общем, был такой случай, когда пришлось отчислить одного студента просто потому, что человек не старался. Пришел вроде многообещающий парень с задатками, но через год все это обещание совершенно развалилось. Я думаю, что Хитруку это решение отчислить человека стоило, конечно, огромного труда и внутренней борьбы.

– То есть он воспринимал каждого человека, который попадал в его поле зрения, как часть своей собственной судьбы?

– Я не знаю, своей собственной судьбы или нет, но он ответственно относился к человеку, который пересекался с ним. Мне кажется, он пытался сделать все возможное, чтобы этот человек не пропал. Чтоб он состоялся. Студенты – это ж, наверно, тоже особенные люди. У меня не было студентов, я не знаю, что это такое, но я предполагаю, что к ним относишься не просто как к равным коллегам. Ты к ним относишься отчасти как к своим детям. Хотя не знаю, может быть, у кого как. Но что касается Хитрука, у меня было ощущение, что он по-отечески к нам относился. Ну, ко мне-то точно! Но мне кажется, что и ко всем. Для него было важным, чтобы человек не стал вторым Хитруком (или, там, Норштейном), но чтоб он стал тем, кем он родился – Ивановым, *Петровым*, Сидоровым. Он изо всех сил старался убедить студента в том, что тот это должен сделать. Ну, и помогал, конечно. Все, что он говорил – это всегда была кристально чистая информация. Даже не информация, а то, что, скажем так, можно пить, не боясь, что это с какими-то примесями или что это не натурально. Я не знаю, как это правильно назвать, но то питание *(смеется)*, которое он нам давал, было очень стимулирующим. На нем было очень хорошо расти. Все это работало не только на нашу будущую профессию. Он говорил о главном, о том, что в начале любого человека главное. Да, такие бы книжки полистать! Если б они, конечно, были изданы.

Очень важно почувствовать дыхание той атмосферы, которая была на курсах. Там какая-то своя была сила, свое электричество. Не повторя-

лось это больше у меня в жизни, я такого не помню. Отчасти мы этим до сих пор питаемся. Теми воспоминаниями или той энергией, которая там была. Мы, наверное, тоже были участниками создания этого электричества, этого электрического поля, но, конечно, без Хитрука, без других мастеров этого бы не было. Это уникальные совершенно таланты. Я имею в виду профессорский состав. Там была большая команда. Хитрук, Хржановский, Норштейн, Назаров, Бардин и Угаров. Мастерские, в общем-то, все время пересекались. Не было никакой изоляции. Практически все обсуждения проходили в одной комнате в смешанном составе. Все занятия, встречи с другими режиссерами, с композиторами, с операторами тоже всегда бывали совместно. Все мастерские в таких случаях перемешивались. Задания тоже давались всей группе, всему набору. Делились мы, только когда уже по заданию приносили какие-то свои вариации. Персонажи, раскадровки, какие-то части фильма – вот это обсуждалось с мастерами. Но довольно часто все ходили на занятия и к Хитруку, и к Норштейну, и к Хржановскому. Было достаточно такое движение неорганизованное. Они все давали разное, все давали особенное, все давали нужное и пропущенное через свою внутренность. Все были ценны, и все дополняли друг друга. Но Хитрук, конечно, был главным. Может быть, в силу возраста, в силу статуса патриарха русской анимации. Он был такой негласный руководитель всех педагогов. Даже скорей не был руководителем, но так считалось. Да он так и остался, наверное. Не нужно было ничего называть, просто было понятно, что он главный. Патрон, скажем так.

Я искренне не помню, как развивался мой фильм. Я не помню, как развивались работа над фильмами у Ивана Максимова, Михаила Тумели или Михаила Алдашина. У каждого ведь был достаточно длинный путь. Так или иначе, это было довольно долго и сложно. Я думаю, что это был уникальный курс и опыт тоже уникальный. Мне кажется, что и для наших мастеров – и для Хитрука, и для Норштейна, и для Хржановского – мне кажется, что для них это были золотые профессорские годы. У них и до этого были несколько наборов, и после этого были. Но мне кажется, что здесь у них был какой-то особенный выплеск. Они сами об этом говорят. Об этом говорили и студенты, которые были после нас, и студенты, которые были до нас. Как-то так звезды сошлись у всех в тот период – 87-ой, 88-ой год. Может, другие выпускники вам скажут что-то другое, у меня осталось такое впечатление.

– Интересно, что когда смотришь фильмы Хитрука, возникает впечатление, что автор – довольно молодой человек. Как Вам кажется, за счет чего ему удается сохранять в себе такую внутреннюю молодость?

– Да! Мне кажется, что он до сих пор такой же молодой. Ну, да – физика. Она мешает этой молодости выплеснуться. Но там молодость так гуляет, так кипит, так бурлит, что эта поверхность, она ее насилу сдерживает. Молодость! Не знаю причины. Не знаю почему. Вот так Господь положил, видимо, человеку столько сил и столько оптимизма, радости, столько веры в лучшее. И то, что этот человек до сих пор не устает удивляться тому, что происходит и в мире, и в мире искусства – это, конечно, удивительно. Наверное, там все истоки.

– В удивлении?

– Ну, да. Вот в этой готовности быть, жить с раскрытыми глазами, в готовности удивляться, в готовности получить счастье от чего-то нового, свежего, человечного. Я не знаю, я говорю банальности. Все это, может, и не главное. Но у меня… Я завидую ему. Вы сказали, что смотрите фильмы и удивляетесь им. Я тоже, когда смотрю его фильмы, мне кажется, что их сделал молодой человек. А мой фильм «Корова», например… Когда готовился приезд моей единственной ученицы из Канады, которая приехала учиться делать такую анимацию, как я, мы с ней переписывались, согласовывали ее приезд. Я видел ее фотографию, она прислала – она же мою не видела. И когда она прилетела в Шереметьево, когда я пришел ее встречать, она не поверила, что это Александр Петров. Потому что думала, что должен приехать какой-нибудь ветхий старец, умудренный опытом и пришибленный жизнью. Так что у нас с Хитруком наоборот получается.

– А сейчас Вы с ним встречаетесь?

– Встречаемся, но, правда, редко. Редко даже созваниваемся. Жизненные заботы не оставляют сил и времени для общения в том объеме, какой необходим, какой должен быть. Но у меня такое ощущение, что все осталось по-прежнему: стоит мне найти время, силы и напроситься в гости, и все будет по-старому. В общем, даже напрашиваться не надо. Дверь открыта. Я знаю, что он живет и нашей жизнью тоже, ему очень интересно, что происходит со студентами, с молодыми режиссерами. Ведь у него столько еще молодых студентов, что стоит ли старым отнимать время… Не представляю, как у него хватает запала тащить новых студентов. Это правда ведь тяжелый груз. Хотя если не он, то кто? В нашем поколении педагоги не сложились. Может, зря… Я знаю, что Михаил Алдашин пытается как-

то на «Пилоте» заниматься с молодежью, кое-что передавать из того, что почерпнул и у Хитрука, и у Норштейна. И Михаил Тумеля, по мере сил и возможностей, передает все, что он накопил на курсах и за время своей работы. У него уже есть свои ученики. Ученики, которые тоже давно работают и в Питере, и в Белоруссии, и в Москве, в Карелии. Но вот я, например, этого не делаю. Да и многие не преподают. Хотя, наверное, должны бы. Правда ведь? Мы же это получили, и этот дар был нам дан не только для того, чтобы мы занимались творчеством в свое удовольствие, но и затем, чтобы этот дар не иссяк, не ушел только в кино, чтобы как-то передался другим. Но я не видел в нашем поколении того таланта, понимания значения этого труда, ответственности. Может, людям сейчас просто не до этого – занимаются все какими-то своими делами.

Михаил Тумеля: Но ты тоже учишь: поработать совместно, наблюдать за работой – это тоже учеба. Я, может, потому и пытаюсь учить, что когда-то, когда начинал, этой возможности посмотреть не было. А вопросы постоянно возникали. Я просто очень хорошо запомнил ощущение тупого студента. И это надолго осталось. Мне всегда хочется помочь людям, у которых просто нет возможности в это дело въехать, разобраться. Потому что иногда нет книжек, иногда нужного человека под рукой. В общем, масса обстоятельств, когда чего-то не хватает. А тут, как правило, срабатывает толчок. Собственно, это то чудо, с которого, наверное, и Хитрук начинал. Он рассказывает про свою первую сцену. Там произошло чудо – дворник, которого он рисовал месяц, два, на просмотре вдруг – раз! – и пошел, махнул метлой. Вот она, радость! А сколько его там гоняли, поправляли старшие.

А.Петров: Я, наверное, вас покину. Все, что знал... Хотя нет, конечно знал гораздо больше, но рассказал, что вспомнил. Наверное, надо бы вспомнить больше... Ну, да ладно.

– Мы нашли стенограмму одного занятия вашей мастерской. Датировано четырнадцатым января восемьдесят седьмого года.

М.Тумеля: О! Так это самое первое занятие с Хитруком. Это как раз, когда мы только поступили. Мы приехали на курсы пятого января. Ну, да, где-то четырнадцатого, по-моему, было первое занятие с Хитруком. Я, кстати, его очень хорошо помню, потому что у меня было ощущение какого-то ужаса. Все пришли на курсы и думали: «Вот мы сядем за парты, нас будут учить. Серьезный учитель Хитрук расскажет нам, как делать анимацию». А Хитрук сел и сразу спросил: «У кого какие идеи?» Все сразу:

«Оп!» Ведь пришли будто с наушниками, а нужно было уже с рупором приходить. Возникла пауза, которую закрыл Валера Токмаков. Он изложил свою задумку. Не знаю, насколько она была сформировавшаяся. Он рассказал, и тут – раз, вроде как опять пауза. А у меня еще со школы такой остался комплекс, что если пауза, значит, учитель сейчас начнет гневаться, и на всех нас полетят громы и молнии. И я изложил идею – не выстраданную, не выношенную, не что-то теплое и родное, а просто первую попавшуюся. Еще в Минске я что-то такое придумал, что здесь и рассказал. «Ну, – думаю, – расстреляют, но, по крайней мере, время потяну». Я рассказал, и реакция Хитрука – не помню, как точно она звучала, – меня просто поразила. Какой-то мой бред, то, что я и сам не сильно ценил, Хитрук вдруг практически утвердил. Практически со следующего занятия я приступил к выполнению этой курсовой. Я был первым, у кого тема была утверждена. Но зато потом сколько я помучился с тем, как эту тему реализовать – это уже другое хождение по мукам. Потому что тема – это понятно, на словах все можно рассказать. А как ее воплотить в форму? Тут уже участвовали все: и Хитрук, и сколько колкостей я наслушался от Норштейна, от Назарова. Потому что варианты приносились самые бредовые. Но основу и главный ход этой идеи дал Хитрук. Я до сих пор ему благодарен и не понимаю, как ему удалось рассмотреть за всем этим то, что может получиться. Мне до сих пор кажется, что это один из моих лучших фильмов.

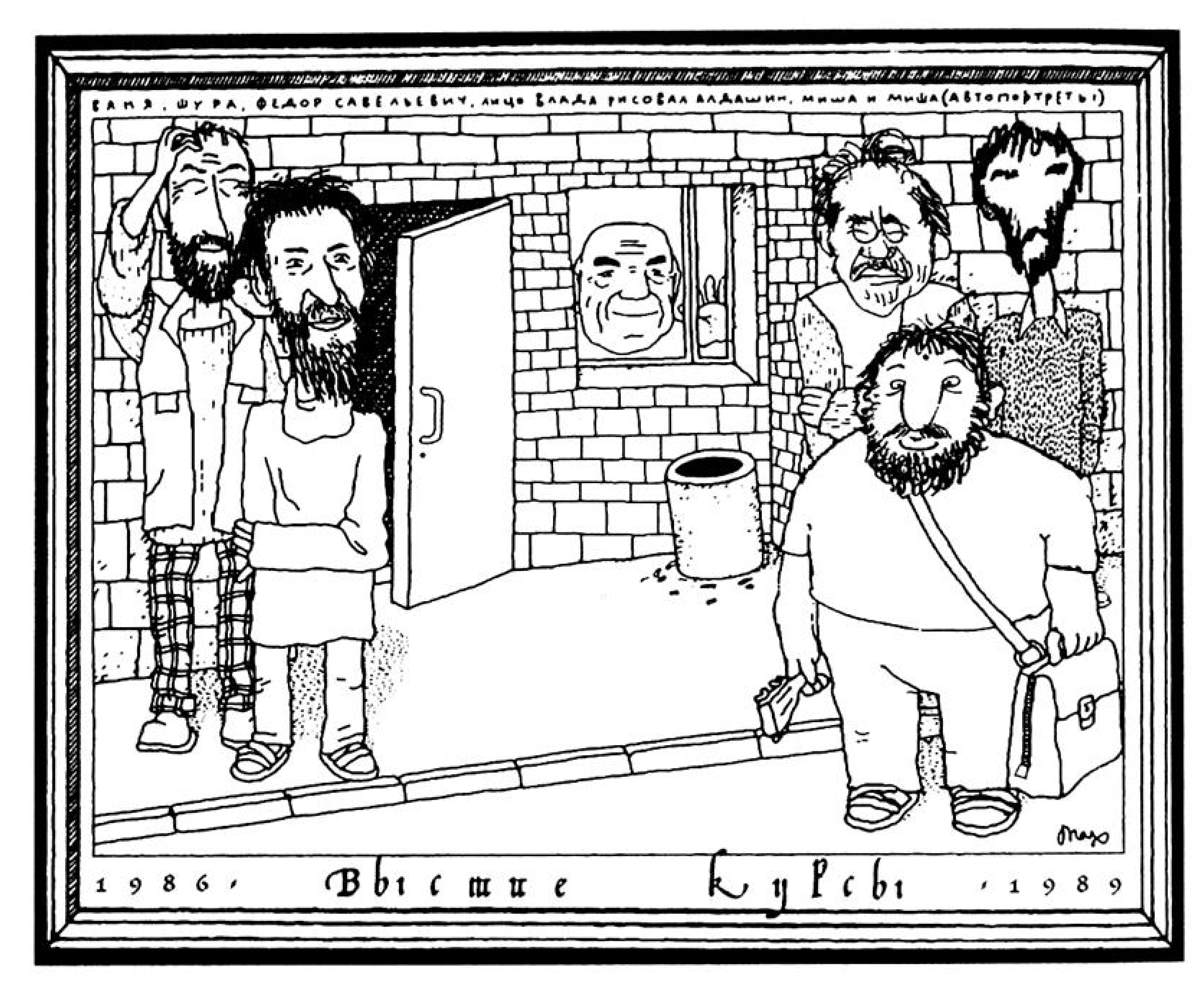
– *Как проходила работа над ним?*

– У меня, к сожалению, нет моих тетрадок, где получается такая летопись жизни. Мои сокурсники знают. Я все, что происходило, обычно фиксировал в тетрадках. И до сих пор продолжаю. Я начал, собственно, с поющих бактерий. А какие они? Или что это? Это бактерии, или это шарики, или квадратики? На словах все можно рассказать – идея понятна. А дальше? Кто они? Какие они будут? Какой фактуры? Какого цвета? В чем они будут вариться? Это будет какой-то бульон или что? Я приносил какие-то вариации с порванными газетами. Тогда, вроде как, Перестройка была, какая-то газетная стихия. Казалось, вроде свежая идея. Потом стало понятно, что идея не сильно читается. Потом я представлял эти существа в виде шляпок. Как Чарли Чаплин. Потом нарисовал одну шляпку сильно вытянутой. Назаров мне говорит: «Что ты нарисовал?!» (смеется) Там что-то фаллическое получилось. Ну, и так далее. В общем, рано стартовав с утвержденной темой, пока я нащупывал форму, мы практически сравня-

лись с моими коллегами, которые уже нашли форму и теперь обкатывали идеи. А я никак не мог для своей идеи найти форму подачи. Почти год прошел, когда форма была найдена. Форма и материал для того, чтобы рисовать эти поющие бактерии. Их Норштейн называл «кабиасы» – по названию рассказа Юрия Казакова. Они так кабиасами и назывались, но это осталось за кадром.

– А как участвовал Федор Савельевич?

– У нас у всех были мастера. Формально все делились по группам. Были группы Хитрук – Бардин, Норштейн – Назаров, Угаров – Хржановский. Но по-хорошему все равно мы были детьми полка. То есть любой слушатель, курсант мог прийти для консультации к Хржановскому, не



Иван Максимов, Александр Петров, Ф.С. Хитрук,
Влад Фесенко, Михаил Тумеля, Михаил Алдашин

смотря на то, что он студент Норштейна. Или к Хитруку. На всех занятиях, которые проводил Хитрук, на обсуждениях мы все равно были вместе. Так что это деление по мастерским – оно довольно условное. Хотя каждый из нас писал, у кого он будет учиться. Как работал Хитрук? Во-первых, это разбор «по костям». Ты рассказываешь, что придумал, и, как правило, еще опыта нет ни в тайминге, ни в изложении идеи, ни в том, сколько, допустим, придуманное тобой действие займет времени. Потому что в анимации время отличается от актерского показа или еще от чего-то. Ты не можешь показать в реальном времени. Ты можешь либо сделать всю сцену, показать, и тебе скажут: «Нет. Ты не прав». Но это слишком дорогой путь. Поэтому ты какими-то раскадровками, схемами пытаешься прояснить мастеру суть твоей идеи. И он, насколько хватает его пыла, добросовестности, пытается вникнуть в весь этот бред и наставить его на конструктивный лад. Опять же, исходя из своего опыта. А у Хитрука же еще был очень хороший анимационный опыт. Я однажды увидел хитруковскую раскладку музыкально-шумового ряда, которую он давал композитору для того, чтоб писать музыку к «Винни-Пуху». У него были такие вычерченные схемы, большие, длинные. Прямо по секундам там все расчерчено, раздроблено по линеечке. И он там с хронометром прямо посекундно расставлял все музыкальные акценты: «Пум-пурум опилки... Та-та-та-та-та...». Меня этот труд просто поразил! Но это, наверное, только Хитруку присуще. Хотя говорят, на «Союзмультфильме» это было нормальной практикой. Ведь музыка и звук писались до процесса изготовления «Винни-Пуха», и композитор уже имел такой темпоряд, в котором основные акценты были выставлены: «Тун-тудун-тудун... брын! Тан-таран-таран-таран-таран-пам-пам... (напевает мелодию из «Винни-Пуха») Тан-таран-таран...» Смена ритмов, смена настроения, смена действия – это у Хитрука уже было, оказывается, продумано и заложено в партитуру еще до того, как к ней приступил композитор. Это насколько же он сконцентрированный человек! Пытающийся внутренним взором проникнуть в идею, зафиксировать ее во времени еще в схеме. Когда я уже работал над своей курсовой, которую утвердил Хитрук, я тоже пытался достичь такой концентрации. Мне важно было понять, как мои персонажи будут двигаться, что они будут выкрикивать. Я нашел какие-то звуки юкагиров, смешивал их с пением маори. Тут еще Назаров оказал большую помощь. Я пытался для себя нарисовать вот эти схемы, хотя это, вроде бы, абстрактные звуки, там

нет никакой конкретики и даже диалогов нет, ничего. Но мне хотелось их организовать вот в этот временной ряд, чтобы знать, где у меня, на какой секунде, что будет происходить. Хитрук, имея опыт художника-аниматора и опыт работы с другими режиссерами, понимал, что в анимации не может быть холостых ходов. Это в игровом кино можно снять десять дублей и один отобрать, а здесь эти дубли очень дорогого стоят. Как это люди будут работать в корзину из-за каких-то недодуманностей режиссера? У Хитрука есть вот эта самодисциплина, которая организовывается из его подхода к работе.

Мы, конечно, были еще те шалопаи. Я был один из самых младших студентов на курсе. Первое время были такие вещи, когда ты приходишь, и, вроде, совершенно не готов – что-то отвлекло, какие-то другие курсовые по мультипликату. И потом становится жутко стыдно. Человек на тебя тратит время – Хитрук, почти небожитель! – а ты ему не можешь даже ничего показать, не можешь ему соответствовать даже в какой-то ничтожной степени просто потому, что что-то не подумал, не подготовился. И что, просидеть все занятие вот так? Потратить и свое, и его время? Это казалось каким-то непростительным расточительством. Хотя, конечно, подобного расточительства хватало. Уже сам масштаб того, что ты общаешься с Хитруком, с человеком, на фильмах которого ты, собственно, вырос, заставлял внутренне собираться. Я-то его фильмы знал с детства, рос вместе с ними. И приносить какой-то шлак, какой-то недодуманный хлопок-сырец мне казалось страшно нехорошо. И я, и мои товарищи – все старались тянуться. Это был такой хороший градус всего курса, когда студенты тянулись к уровню мастеров и друг друга. Живя в одной комнате с Сашей Петровым и видя, что он делает, как-то нехорошо было делать ерунду.

– А как мастерам удавалось поддерживать этот градус?

– Прежде всего, мы видели, что им с нами интересно. Они были в таком возрасте: кто-то нам в отцы годился, Хитрук уже почти в дедушки. Мы для них были каким-то незнакомым племенем, поскольку это был уже третий выпуск, то есть еще более юная поросль. Тогда, видимо, у мастеров происходила какая-то ломка в сознании, заново задавались вопросы о том, что такое образование, какие задания давать. Они придумывали совершенно нетривиальные ходы, пытались нас заварить. Например, задание про жанровые ретрансформации. Я не знаю, кому из мастеров пришла эта идея и была ли она на курсах, ко-

торые учились перед нами. Нам дали на выбор несколько произведений: «Му-Му», «Бедная Лиза», «Макбет», «Отелло», фрагмент из «Мастера и Маргариты», что-то еще. Выбранный фрагмент нужно было представить в раскадровке в виде комедии, трагедии и мелодрамы. Для нас это оказалось серьезным испытанием. Когда мы приехали на курсы, мы многих вещей просто не знал. Даже из области истории искусств, из теории, еще из чего-то. Когда Норштейн выложил книги, все просто рот открыли. Я совершенно не знал, например, Брака, хотя закончил архитектурный факультет. Какие-то области искусства, пласты были совершенно не подняты. Нам даже пришлось попросить, чтоб прочитали курс лекций о жанрах. То есть задание родило цепь вопросов просто для того, чтоб разобраться, чем, допустим, комедия отличается от трагедии, что такое мелодрама. Не все смогли вытянуть три задания. Я сделал два варианта, а Саша, по-моему, даже один, поскольку работа была серьезная, нужно было сделать раскадровку практически на целый фильм. Насколько я помню, раскадровка Саши Петрова к «Бедной Лизе» каким-то камнем легла в «фундамент» его будущей «Русалки». Как, впрочем, и мои идеи, которые обсуждались на курсах, потом пригодились в самостоятельной работе. Я этим багажом до сих пор живу. У меня точно зафиксировано, что, по крайней мере, два моих фильма вышли из курсов. На занятиях я нарисовал карикатуру – на занятиях у Митты, и потом она стала фильмом. Или я сделал курсовую по заданию Пекаря на тему цирка. Пекарь дал музыкальное задание, которое было разбито на части, надо было сделать цирковой номер на отмеренное тебе количество тактов. Все это потом склеивалось на одну пленку, получался такой парад-алле. Я сделал сюжет про кентавра-джигита. Татарский как раз тогда организовывал студию «Пилот», они арендовали помещение на курсах, а поскольку мы с Сашей Петровым засиживались допоздна, то видели, как учится первый выпуск «пилотов», а они смотрели, что мы делаем. Мы уже были знакомы с Ковалевым и с Татарским, Татарский увидел эту мою курсовую и заказал потом фильм, который одним из сюжетов вошел в «Лифт». Эта система Высших курсов была хороша тем, что ты не только слушаешь мастеров и впитываешь то, что они могут дать, но еще рядом с тобой работают твои товарищи, которые параллельно тоже занимаются творческим трудом, и ты видишь, что как-то нехорошо слабину-то давать – они-то стараются, тоже делают кино. Пусть не твое, на тебя не похожее, но в

общем кипении какой-то градус уровня искусства поддерживается «в котле». И вот возникает сумма общих устремлений – у кого-то лучше получалась постановочная часть, у кого-то лучше шел мультипликат, а кто-то лучше придумывал сюжеты – вот из этих микрооткрытий (а они все время происходили, особенно на сдачах, на курсовых) и складывалась атмосфера творчества. Самого себя приходилось настегивать. С одной стороны чувствовалась ответственность перед товарищами, с другой– перед мастерами. Там же селекция была приличная – семь человек на место. Пришлось выдержать конкурс, и уж раз тебя взяли, нужно было доказывать, что это было не зря. У меня вызывает печаль история с нашим сокурсником Женей Беловым. Не знаю, где он сейчас, что с ним. Его пришлось отчислить, потому что человек как-то потерял огонь… У него в личной жизни происходили какие-то неурядицы, он наплевал на учебу, приносил какие-то «отмазки». Вот за него было просто стыдно, потому что мастера собирались, рассматривали его почеркушки, сделанные в последний день. Ему, может, было не до того – кризис, там, и прочее. Всякое может быть. Но ему пришлось уйти. Правда, на освободившееся место пришел на курс Алдашин, который к тому времени закончил ВГИК, и его кооптировали на второй год обучения. У него уже был свой «вгиковский» фильм. Это тоже был хороший стимул, потому что мы уже немножко обросли жирком, начали думать о себе много хорошего. Вроде учимся, какая-то рутина идет, болотце начало затягиваться ряской, а тут «бульк!» – такой свежий камень. Он как-то сразу сделал все три раскадровки на жанровые ретрансформации. Миша Алдашин был рад, что попал к нам, у него такая энергия бурлила. И все очнулись: «О! Вот какой активный элемент. Надо, в общем, тоже лапами шевелить».

Я хорошо помню, что Хитрук очень радовался, когда человек раскрывался с неожиданной стороны. Когда нас набирали, каждый создавал какое-то о себе представление – своими вступительными работами, собеседованием и прочим. И вот я помню, когда мы сдавали первую курсовую по мультипликату, мастера смотрели, и, видимо, у них сложилось впечатление о Саше Петрове как о серьезном мыслителе. Все его знали как художника, который все время серьезничает, а он сделал довольно смешную походку строителей, которые укатывает дорогу. Хитрук радовался, как ребенок, что у Петрова «есть юмор», все нормально. Потому что он побаивался, что Саша пересерьезнит все дело.

Когда Хитруку нравилась идея, это было лучше медали – если ты сумел как-то зацепить Хитрука и тем более получить от него одобрение. Страшнее было, когда кто-нибудь показывает материал, а Хитрук говорит с каменным лицом: «Смешно». Сразу сердце в пятки падало: «Хорошо, что не мне сказал».

Видимо, произошло хорошее, удачное сочетание времени, людей, места. Вот чем были тогда курсы. Потому что увидеть то, что показывали на курсах, в другом месте было невозможно. Видео тогда еще не было так развито. Первый видеомагнитофон появился на курсах как раз во время нашей учебы.

На втором году обучения мастера нам, конечно, устроили испытание! Их впечатлило, что наши первые курсовые работы неожиданно получились достаточно законченными. В принципе от студентов первого года обучения этого не требуется. Можно сдать какой-то эскиз, заявку анимационной работы. А тут все с таким пылом навалились. В нашем выпуске трое были из Белоруссии, наш худрук на «Беларусьфильме» очень старался, чтобы мы поступили на курсы, поддерживал нас. Поэтому нам предоставили возможность дома реализовать наши идеи. Просто запустили такой молодежный альманах из трех маленьких мультфильмов, укладывающихся в десять минут. Мы привезли еще недоделанные фильмы, мастера увидели, что уже на первом году обучения получается кино, и на втором году они, воодушевленные этим успехом, вдруг предложили объединиться в группы по три-четыре человека с тем, чтобы сделать законченную единицу продукции и заодно поработать в коллективе. Потому что в одиночку сделать законченный фильм тяжело, без помощников, без прорисовщиков, фазовщиков, мультипликаторов. Тем более у всех был немножко разный опыт – кто-то имел опыт студийной работы, кто-то пришел из театра, было довольно много архитекторов. Нужно было в таком вот коллективе сделать двух-трехминутную работу. Сначала все разделились на группы, но дальше начались страдания молодых-немолодых Вертеров. Все стали грызть друг друга, как пауки в банке. Потому что собрались четыре творческих человека, у каждого свой творческий вектор. Насчет лебедя, рака и щуки – примерно из той же области. Сначала в нашей «киногруппе» были вся белорусская фракция и примкнувший к ней Петров – начали вроде какую-то идею крутить-вертеть, каждый в этой идее тянет что-то свое. Потихоньку от этого монолита сначала один человек откололся, сказал: «Нет,

лучше я умру, но сам буду делать». Потом второй. Потом мы остались уже вдвоем с Сашей. К нам примкнул третий – тоже что-то не получилось. Идея казалась мертворожденной. В итоге помог Хитрук. Хитрук давал пас непонятно кому, и надо было понять, тебе или нет. На одном из занятий мы смотрели материал, и он вдруг говорит: «Я тут слышал, Микки-Маусу исполняется шестьдесят лет. Может, кто-нибудь возьмется сделать сюжет вроде поздравительной открытки?» Он сказал, и все это ушло куда-то. А когда пришла пора что-то делать, что-то утверждать, мы остались с Сашей Петровым вдвоем, можно сказать, у разбитого корыта – идей нет. И вот мне что-то пригрезилось, примерещилась идея, что есть человек, который родился одновременно с Микки-Маусом, они вместе пустились в танцевальный марафон, только человек меняется к своим шестидесяти годам, а Микки-Маус остается неизменным. Вот, собственно, какая была идея. Хитруку она понравилась, и, отчасти от безысходности или еще от чего-то, мы с Сашей начали делать фильм. Правда, у Саши уже была на подходе «Корова», он должен был уезжать в Свердловск ей заниматься. Саша честно сделал свою часть мультипликата, а доводил фильм потом уже я.

Я до сих пор страшно благодарен Хитруку за эту работу, потому что подать идею, поучаствовать в ее обсуждении, выслушать сначала горячечный бред студента, высказать свои сомнения, «охолонуть его болезного», исходя из собственного опыта – это все страшно важно. Потом после раздумий обычно следовала контратака студента с учетом того, что сказал мастер. Иногда споры были такими, что становилось жарко. Мы спорили и с Хитруком, и с Норштейном. Причем, может, мастер и видит, что это тупиковый путь, но он понимает, что иной раз пока сам не подойдешь и не упрешься в стену, ничему не научишься. В конце концов, так и получалось, хотя они, в общем-то, предупреждали еще в начале пути. Видимо, такова природа человека – во всем надо убедиться на своем опыте. В этих небольших обсуждениях и Хитрук, и все, кто нам помогал, находили спорные точки, обозначали сомнительные места, которые вызывают вопросы с точки зрения драматургии, ритма, анимационного движения, анимационной игры. Все это бесценная информация. Когда у человека есть зрение, опыт и он еще может все это сформулировать – такому педагогу нет цены. Потому что есть педагоги, которые, к сожалению, не могут формулировать. Человек может все гениально нарисовать и сделать сам, а как объяснить другому – этого не дано. Вот

Хитруку-то как раз дано, он может найти превосходную формулу, блестящую формулировку. И хотя он все время отдавал пальму первенства Норштейну, потому что Норштейн давал задания, игры на ассоциации, на какой-то поэтический ход, я думаю, Хитрук не в меньшей степени поэт. Но он как-то всегда скромничал: «Это к Юрию Борисовичу. Он в этом больше понимает». Хитрук себя немножко позиционировал как «технократа». Но это, мне кажется, все-таки от его какой-то природной скромности. Потому что он нежнейший человек. Еще из-за этого очень хотелось ему соответствовать.

Он очень здорово разбирает фильмы. Например, «Белоснежку» или «Бэмби» своего любимого Диснея. Мы садимся у монтажного стола, нажимается педаль, пленка крутится, останавливается эпизод, и Хитрук прямо «по костям» разбирает игру Филина. Или, например, в фильме «Меч в камне» есть замечательная любовная сцена с белкой. Он превосходно чувствует все тонкости игры. Я слышал, коллеги-аниматоры старшего поколения говорили, что «для Феди Хитрука, может, динамика – это не его», для этого были Дежкин и другие, но вот лирическая разработка сцены с рассказчиком, с отыгрышем эмоций – это вот хитруковское. Это видно и в эпизоде с Оле-Лукойе из «Снежной королевы». За монтажным столом он видит все тонкости сцены и может на них указать неопытному глазу молодого аниматора.

– Какие лекции Вам наиболее запомнились?

– Прежде всего, одна из первых – об основах мультипликации. Для меня было интересным и новым то, что Хитрук выстроил иерархию движения. Я не знаю, его ли находка, или он это где-то почерпнул, у кого-то из диснеевской школы, потому что он общался и с Олли Джонстоном, и с Фрэнком Томасом – с корифеями студии Диснея. Об иерархии движения. Первая ступень постижения профессии аниматора – это передача механического движения: как катится шарик, как он падает со стола, как попадает в воду и пр. Вторая, более сложная ступень – это биологическое движение. Как движется медведь или кошка, как растет цветок. Это уже «другая степень демиурга». А передача эмоции в рисованной анимации или в кукле, передача психологии персонажа – это третья, более высокая ступень работы аниматора. Причем, она же в себя включает и механическую, и биологическую ступень, все три стадии. Это было на одной из его ранних лекций. Мне трудно сформулировать четко. Особенно сейчас, все-таки прошло семнадцать лет. Более того,

я себя поймал на мысли, что многие вещи, которые нам рассказывали и Хитрук, и Норштейн, я сам начал понимать лет через десять после окончания курсов, когда я приобрел уже какой-то анимационный опыт, опыт режиссуры. Во время учебы я их как-то принял на веру, не мог даже понять, куда я их применю, а уже начав применять, вдруг понял, каким-то задним умом дошло, что же они имели в виду. Их основным положением всегда был постулат, что режиссуре нельзя научить, что нет жестких законов. Мастера разбирали с нами и свои фильмы, и фильмы западные, а иногда, например, Норштейн разбирал эйзенштейновскую цветную вставку в «Иване Грозном» – работу с образом, с цветом. Трудно выделить основной круг тем Хитрука, но, мне кажется, одним из главных можно назвать разговор о стратегии режиссуры. На одном из занятий Хитрук нам сказал, что первый вопрос, который должен задавать себе режиссер – «Чем я буду удивлять?» И, в общем-то, это правильно. Ведь очень часто, особенно в последнее время, появляются эпигонские работы, которые перепевают того же Спилберга или еще кого-то. А где, собственно, момент удивления? Чем ты удивляешь? Тем, что ты можешь повторить? Но это более низкая ступень, чем поиск чего-то нового в материале, в игре. Потому что Хитрук, он же оставался экспериментатором в большей части своих фильмов. Особенно в ранних. В «Топтыжке» работа с мягкой фактурой, в «Бонифации» какая блестящая работа с ритмом.

Хитрук очень интересно рассказывает о том, чем был «Союзмультфильм» в то время, когда он туда пришел. Ведь все приметы времени сейчас уже фактически ушли. Если сейчас зайти на «Союзмультфильм», того, что знает Хитрук, просто нет. Эта эпоха ушла. Я себя ощущаю человеком, вскочившим в последний вагон уходящего поезда. Мы застали какую-то смену вех в том большом материке, который назывался советской мультипликацией. Произошло изменение климата. Вот был гигантский материк – «Союзмультфильм». Я не очень верю, что это была самая большая кинофабрика Европы, ведь стиль и метод работы отличались от того, что было на американских и европейских студиях. Мне кажется, это была большая артель кустарей, где каждый делал свой уникальный проект, пользуясь почти мануфактурными правилами работы цехов и прочим. Но поточной продукцией, которую гонит нормальная средняя студия, такая как «Ханна Барбера» и ей подобные, «Союзмультфильм» никогда не занимался. Пятнадцать серий «Ну, погоди!» в пят-

надцать лет – это, конечно, для американцев не результат. Но, скорее всего, и хорошо, что такого не было! Многие бы тогда сдохли с тоски. Была бы еще одна «мыловаренная» фабрика. А фильмы золотой поры «Союзмультфильма» – это все-таки штучная работа. Было много средних фильмов, но сам характер организации работы был другим, не совсем фабричным. Скорее артельно-кустарным, где каждая группа – это уникальный коллектив, который пытается найти свою технику, свой стиль. Поле для эксперимента было гораздо более широким, чем на том же «Диснее» или еще на какой-то другой студии. Студия больше была открыта каким-то влияниям извне, влиянию Загребской школы и прочих. Да и сам Хитрук, восприняв какие-то элементы западного кино, сумел совершенно перевернуть советскую анимацию и стилево, и тематически.

– Не могли бы Вы рассказать о фильмах Хитрука? До того, как Вы познакомились с ним на курсах, какое впечатление у Вас сложилось о нем по его фильмам?

– Первое четкое впечатление, а, может, и не четкое, а просто из глубин пра-памяти, что Хитрук, казалось, был всегда. Я родился в шестьдесят третьем году, и когда пришел в какой-то более ли менее сознательный возраст, уже появились и «Каникулы Бонифация», и «Топтыжка», и потом «Винни-Пух». «Историю одного преступления» помню не так хорошо. Я ее и видел как-то смутно. Видимо, маленьких детей эти проблемы не сильно волнуют. А вот «Фильм, фильм, фильм» – это, действительно, любимый фильм детства. Там нравилось все: и эта суета, и сцена с девочкой и режиссером. Насколько я себя помню, там все понятно даже маленькому ребенку, который, может, всей тонкости иронии еще не видит. Я, например, не видел. Но сцена построена так, что ребенку она понятна. Весь этот юмор, когда человека только что кидали со скалы, гроб стоял, и вдруг – бац! – уже свадьба пошла. Понимаешь это как какой-то веселый карнавал. По мере того как выходили фильмы, само имя Хитрука вызывало интерес, потому что я даже помню, где я увидел тот или иной фильм. «Остров» я впервые увидел в Монголии. Я тогда жил в Улан-Баторе, там только что пустили советское телевидение, и вдруг показали «Остров». Я учился в третьем классе, но он был мне понятен и нравился. Это не зависит от возраста. Когда в фильме присутствует правильный ритм, он даже почти бессмысленного ребенка собой увлечет. Потому что в нем пропорционально составлены все части. Это не может не вызывать интереса. Не говоря уже о

том, что Хитрук пытался заниматься вопросами современности. Взять, к примеру, «Человека в рамке». Каждый его фильм по-своему интересен, в каждом фильме Хитрук старается ответить на какой-то жгучий вопрос о своем герое: что это за человек? Зачем он? Чем он занимается? В чем его предназначение? В его фильмах переданы абсолютно разные характеры. Одно дело Бонифаций, который дарит себя. Недавно я переписывался по Интернету с одним человеком, он высказал: «Забросил бы все, если б умел яблоками жонглировать, уехал бы в Африку к Бонифацию. Жил бы в этом мультфильме, на письма никому бы не отвечал». Это уже данность, которая существует с нами, что есть место, где живет Бонифаций, где живут маленькие негритята, которые бегают за ним, где желтый-желтый песок, синее-синее море, пальмы, смешные машинки ездят по улицам. Хитрук создал кусок такого мира, куда стремятся самые разные люди, живущие на этой Земле, и понимают, что это кусок счастья. В этом величайшая заслуга Хитрука. Его фильмы впитались в сознание людей его эпохи, разошлись на цитаты. «Нет! Это все оттого, что кто-то слишком много ест». А ведь весь этот сплав собрал и подарил миру Хитрук. Многие уже не мыслят мира без этих фильмов. До сих пор идут ожесточенные споры о том, что лучше – диснеевский «Винни-Пух» или наш, Хитруковский. Хитрук показал пример режиссера-титана, который вызывает к жизни все творческие силы съемочной группы, и она выдает мощный, увесистый фильм. В фильмах Хитрука есть какая-то основательность. Там и с драматургией хорошо, и в музыке найдены акценты, которые цепляют зрителя. Пересматривая ретроспективу Хитрука на фестивале в Лейпциге, я поразился, как здорово он монтирует! В той же «Истории одного преступления» иногда совершенно резкие монтажные ходы. Причем видно, что сцена была честно сделана аниматором, но, скорее всего, честно рассказанная, она вязла. Хитрук не боялся выстригать какие-то весомые куски, из-за этого монтаж становился жестким, резким, точным. Самое главное – точным. Он бил именно в тех местах, где нужно. За этим видна огромная работа. Хитрук – мыслитель. Режиссер-мыслитель. Он может где-нибудь тихо стоять, а эта мыслительная работа в нем бурлит, кипит. И она обязательно потом перенесется сначала в раскадровку, в задание аниматора, а потом войдет в экран. И еще, наверное, важно, что Хитрук не боится верить в случайность. Не на пустом же месте возникли эти легенды с ускоренной перемоткой «Острова». Чувствовалось, что фильм

не идет, ритм вязнет. Видимо, Хитрук владеет этим спрямлением каких-то силовых линий, которые делают фильм более насыщенным и напряженным. Его фильмы, небольшие с виду, напитаны колоссальной энергией, в них спрессовано много всяких смыслов. Хитрук не боится быть социальным художником, чего сейчас, думаю, многие опасаются. В последнее время режиссеры разошлись либо в анекдоты, либо в симпатичные сказки. Сегодня трудно представить фильм-памфлет, который бы пытался откликнуться на проблемы современности. Хотя проблем-то меньше не стало. Мне кажется, Хитрук действительно сумел стать мудрым режиссером. Не умным или интеллектуальным, а именно мудрым. Не знаю, может, это ему от природы было дано. И в то же время в его фильмах легкость есть. Может, не во всех. Может, «Лев и Бык» получился уж очень серьезным, но Хитрук, наверное, это и сам почувствовал.

– А «Икар»?

– «Икар» мне очень нравится. Я даже помню, когда Хитруку было семьдесят лет, мы тогда учились на курсах, я ему сделал что-то вроде открытки или плаката, где Хитрук в виде Дедала с гвоздями в губах приколачивает крылья, а вокруг летают маленькие Икары. Мне нравится сам персонаж, и весь этот ход с тем, как пословицы каменеют и просто придавливают Икара. Там, конечно, и Зуйков хорошо поработал. Зуйков классный художник! Есть в этом фильме какой-то романтизм. И музыка найдена такая зовущая. Пусть из-под камня летят перья, но ведь Хитрук зовет в небо, а не думать угрюмо о каких-то депрессивных сторонах жизни. Сейчас столько такого кино развелось. Особенно у молодых режиссеров, главная тема которых «дайте мне веревку и мыло». Хитрук пришел в режиссуру в зрелом возрасте, но в анимацию-то он пришел юным. И за все эти годы она ему не надоела, не обрыдла, он сохранил какое-то детское удивление и романтический порыв, который есть во всех его фильмах. И хорошо бы, конечно, если б этот порыв остался в книжке, которую он пишет. Вот, наверное, ради этого ее и стоит написать. Чтобы этот порыв передался другим поколениям.

– На Ваш взгляд, какие основные вещи Хитрук старается передать своим студентам?

– Мне кажется, прежде всего, любовь к искусству анимации. Потому что тогда еще у аниматоров оставалась какая-то обида на критику за ту роль, которую они отводили анимации. Хотя я думаю, что сейчас не

сильно все поменялось. Хитрук нам попытался передать свою любовь к этому необычному, интересному, уникальному в своей синтетичности виду искусства. Обучая нас, он пытался объяснить, что мы несем ответственность за свой выбор, что и от нас требуется что-то, раз уж мы взялись за такое сильнодействующее средство, как анимация; что мы должны ему соответствовать, должны что-то нести зрителю, удивлять не просто трюком или выходкой, а нести, как сейчас любят говорить, какой-то message. И еще, мне кажется, требовательность к самому себе в профессии, понимание того, что если ты взялся за режиссуру, одно движение твоего пальца заставляет сдвигаться горы, на тебя работают цеха – заливщики, прорисовщики и все прочие. Ты не можешь быть расслабленным, рассредоточенным: «Ай, ну ладно! Так сделали – выкинуть это, и щас будем по-другому». Бывают, конечно, моменты, когда наступает тупик, действительно приходится переделывать и требуется большое мужество. Хитрук учил нас такому мужеству режиссера, ответственности за принятие решений и пониманию того, что твои решения отзовутся на работе других людей. Потому что анимация – коллективное творчество.

– А как вам кажется, важна ли преемственность ученик-учитель?

– Конечно. Собственно, какой-то разлад, раздрай происходит оттого, что эта связь времен нарушается. Отчасти она разрушилась и при нас. Это начал на себе чувствовать «Союзмультфильм», когда мы пришли учиться. У них довольно долго не набирали курсы, и старшее поколение стало уходить, не передав какую-то свою матрицу новым поколениям. Когда я работал на «Пилоте», у меня работал человек, который заканчивал последние «союзмультфильмовские» курсы в девяносто втором году. Он пришел на «Союзмультфильм», и был уже совершенно неприкаянный, никто им не хотел заниматься. Уже сама студия трещала по швам. Он был не востребован, его все время куда-то отсылали – такой Ванька Жуков, только что селедкой не тыкали. И вот результат – где сейчас «Союзмультфильм»? Эта преемственность распылилась. Татарский в свое время говорил, что популяция аниматоров может стать такой маленькой, что перестанет воспроизводить самое себя. И не получи мы прививку анимации от мастеров – от Хитрука, от Норштейна – было бы чрезвычайно трудно работать. И у нас-то не все остались в анимации. По-моему, из всего нашего выпуска сейчас более или менее активно работают в анимации человек шесть. Из двадцати. Но это не маленький процент.

– А кто эти шесть?

– Я как-то считал: Петров, Алдашин, Максимов, я, Айнутдинов. Меджибовский то работает, то не работает. Некоторые ребята в республики уехали, в Киргизию, в Казахстан, но о них вообще ничего не слыхать.

Это потом отчасти и «Беларусьфильм» на себе испытал, когда студии стали делиться. Первое время был наплыв молодежи, но не хватало «стариков», чтобы нормально передать процесс. Одно дело, когда работает девяносто процентов коллектива, приходят десять процентов новичков, которые сами ходят, смотрят, чему-то учатся и вбирают опыт. Даже просто спросил и тебе ответили. Работая. И другое дело, когда остается десять процентов «стариков», и приходит совершенно необученная молодежь. Сам «старик» не может работать, потому что ему надо сколько-то процентов времени тратить на то, чтобы всем этим девяти объяснить какие-то азы, элементарные вещи. Происходит нарушение пропорций, которое опасно. Сегодня многие вещи приходится начинать практически с нуля, заново изобретать велосипед.

– То есть что-то уже утеряно?

– Конечно. Одно дело, когда приходит человек и включается в работу. Идет конвейер, тебе дают какие-то вещи попроще, какую-то заливку, фазовку. Я сам прошел такую школу, потому что я пришел на студию «Беларусьфильм» еще до курсов, мне было всего пятнадцать лет. Я брал какие-то простые вещи. Тебе достается что-то от конвейера, и ты можешь сделать что-то, что потом вольется в общий поток. А тут, когда ничего нет и, собственно, конвейера нет, приходится собирать новичков в кружок и рассказывать саги об анимации. Пока у Саши на студии ничего не было, народ приходил свежий, им были нужны хоть какие-то азы, которые мы прошли на курсах – маятник, мячик, чтобы освоить элементарную грамоту. То, о чем, говорит Федор Савельевич.

Мы застали еще немножко другое время. Мы жили на сломе эпох. Сейчас, наверное, обучение анимации будет строиться по-другому. Сейчас многое зависит от самостоятельных шагов в этом направлении – что-то почерпнуть через Интернет, из книжек и все прочее. Сейчас анимация села за компьютеры, забралась в закутки. Но это получается, как играть в футбол одному, тренироваться во дворе, сделать себе ворота и по ним постукивать.

– А почему Вам кажется необходимой работа в коллективе?

– В одиночку человек может сделать большой мультфильм, но, скажем, лет за двадцать. Просто физически нужно много времени, чтобы

поднять эту работу, особенно если это работа руками. Пока большого рывка по механизации или автоматизации труда аниматора не предвидится. Все, что делают на компьютере, раскладывают по ключам, оно примерно такую цену и имеет. Ценится все-таки индивидуальный подход и ручная работа. Поэтому уже по определению человек может сделать либо маленький хороший фильм, затратив год жизни, а то и два, и три. Как Ник Парк. Свой первый фильм «The Grand Day Out» он делал, по-моему, около трех лет. Сам снимал.

Он сидит «сам на сам» – сам себе бог, царь и воинский начальник. Опять же, аналогия с футболом. Ты один можешь быть и Пеле, и гениальным вратарем – сам себе бить и сам себе ловить. Что это будет за футбол? В коллективе возникают такие токи, которые, мне кажется, идут на пользу фильму. Ведь очень мало универсалов, которые и мультипликат хорошо делают, и рисуют превосходно, могут сами выставить свет, снять фильм и озвучить его. Таких людей, наверное, единицы, если они вообще есть. Бывает театр одного актера, но если все театры станут такими, это будет не интересно. Люди ходят в театр, чтобы любоваться ансамблем – взаимодействием актеров. Примерно то же происходит и на фильме. В командной работе рождается какое-то новое качество. Как в анимации – когда мы рассматриваем одну картинку, она существует сама по себе и обладает только теми свойствами, которые в ней заложены. Следующий кадр – тоже картинка. Но когда пленка запускается на скорости, возникает совершенно новое качество, которое не присуще ни одной картинке, взятой в отдельности. Примерно также в работе с коллективом. Понятно, что на своем фильме ты можешь быть полным демиургом и creator-ом, но у тебя нет точек сопротивления, ты висишь в вакууме, можешь положить в фильм все, что заблагорассудится. А когда у тебя появляются оппоненты, мне кажется, мир становится шире, более разомкнутым. К тебе поступает больше информации, и ты не создаешь зеркало, в котором отражаешься только ты, а отражение в зеркале становится немножко интересней, шире, объемней, вмещает большее количество элементов. Получается более сложная система, на которую интересней смотреть. Тем более что в одиночку на кино и сил-то больше требуется. Фестивали показывают, что фильмы одиночек, как правило, попадают в категорию до пяти минут. Больше, наверное, человеку и неинтересно возиться. А индустрия – мне довелось работать на этих конвейерах – там вообще необходимы другие навыки.

– А что же делать таким одиночкам?

– Размыкаться. Выходить на площадь, организовывать сообщества, обмениваться фильмами.

...Увидите Федора Савельевича, передавайте привет. Надо бы к нему заехать, но я в Москве бываю проездами по два часа между Ярославлем и Минском. Не получается как-то.

Я счастлив и считаю большим везением, что мы в какой-то момент совпали во времени и пространстве, и он стал моим Учителем. Я бы хотел еще долго слышать его голос в телефонной трубке, а при случае, посидеть рядом и послушать его неторопливые взвешенные рассказы о нашем любимом роде человеческой деятельности – анимации. А, впрочем, не только о ней...

Долгих и счастливых лет жизни вам, дорогой Мастер!

Ярославль, 2 февраля 2005 года

Михаил Алдашин

О Хитруке

Федора Савельевича я знаю с детства. Не самого Хитрука, конечно, а его фильмы. Очень любил, люблю и могу смотреть снова и снова. Особенно «Каникулы Бонифация». Что-то в нем неуловимое есть, волшебное, что делает меня счастливым. Сейчас я понимаю, что фильм безупречен профессионально, набит придумками как хлопушка конфетти, глубоко лиричен, по-детски весел и гармоничен настолько, что трудно представить, что в нем какой-то кадр или сцена может быть построена иначе.

Впервые я увидел Хитрука на сцене Дома Кино, на творческом вечере и удивился: как же такое свежее, молодое и остроумное кино делает пожилой уже, совершенно седой человек?! Я представлял себе этакого молодого весельчака и балагура, как минимум вдвое моложе, а оказалось – солидный, степенный мужчина... Тогда я был студентом. Теперь, когда мне самому без году пятьдесят, я понимаю, что не в возрасте дело.

Потом я попал на Высшие курсы – толком и не зная, что это за курсы – и обнаружил там в качестве педагогов тех, кто снял самые мои лю-

бимые фильмы. С Федором Савельевичем во главе. И понял, что я в раю. О таком я даже не мечтал. И началось.

Учиться было просто. Мы разговаривали. Смотрели фильмы, учебные раскадровки – и обсуждали их. Педагоги шутили, одобрительно хмыкали, иногда радостно удивлялись или даже смеялись, совсем как дети. Рассуждали, втягивали нас в размышления. Это удивительно, такая легкость в общении была… Я слушал их шутки, реплики, которыми они перекидывались, пытался понять, что и почему им нравится или не нравится.

Федор Савельевич никогда не говорил сложно, наоборот, он старался просто и доступно все объяснить, показать. Раскладывал перед нами свой опыт и умение, как Дед Мороз – подарки перед детьми, и весь светился при этом. Но иногда он сердился, поджимал губы и взгляд его был грозен – чаще всего это касалось ленивости студентов или когда они уж совсем ерунду приносили. Сердился он негромко, но страшно. Все притихали, как-то прижимались и ждали конца.

Федор Савельевич не стеснялся чего-то вдруг не знать, тут же простодушно спрашивал: «Да? А я не знал… Надо же, как интересно, вы мне принесите посмотреть».

Не стеснялся не понимать – он не был всезнайкой и не пытался им выглядеть: когда студенты, например, что-то заумное произносили, какие-то туманные и загадочные идеи развивали, он внимательно выслушивал, потом откидывался на стуле и говорил: «Ну, это я не понимаю. Это к Юрию Борисовичу». К Норштейну то есть.

Постепенно я понял, что кино наши мастера делают такое прекрасное потому, что они сами такие… вот ТАКИЕ. Такие люди. Иначе и быть не может. Дело не в приемах или каких-то секретах. Творчество невозможно имитировать, нельзя искусством «заниматься», надо им жить. Нельзя фильмы печь, как пирожки, по рецептам каким-то, даже самым изощренным. Конечно, есть ремесло, сумма определенных знаний и навыков, приемов; но никаких спецсекретов в творчестве нет. Есть один большой НЕ-секрет. Надо быть Человеком. Честным и в искусстве, и в жизни. Этому надо учиться. И в этом Федор Савельевич для меня – великий камертон.

Так сложилось, что я недолго проучился на курсах. Но вот какое вынес ощущение, как бы это объяснить… Мастера наши, они направляли нас, как в ручье мальчики выводят бумажные свои кораблики на быструю воду. Не переделывали, не ломали, но стаскивали с мелей мелоч-

ности, выуживали из болота банальностей, выпутывали из зарослей зауми и подпихивали на простор. Да они и сейчас это делают. Учеба продолжается. Такое у меня чувство.

Декабрь 2007

Иван Максимов

Школа Хитрука

Прежде всего, я хотел бы рассказать свое впечатление об учебе у Федора Савельевича. Во-первых, у нас было шесть мастеров, из которых только трое действительно занимались со студентами. Это Эдуард Васильевич Назаров, Федор Савельевич Хитрук и Юрий Борисович Норштейн. Федор Савельевич к тому времени уже перестал снимать фильмы, Юрий Борисович временно перестал снимать «Шинель», а Эдуард Васильевич просто очень любит преподавать. Ну, по крайней мере, Эдуард Васильевич единственный, кто преподавал, снимая кино.

Моя первая курсовая работа была довольно спонтанной и легкой по своей сути. Федор Савельевич среагировал на нее таким образом, он сказал: «Непонятно, но смешно». Как всегда, с таким мрачным лицом. Что, независимо от выражения его лица, было комплиментом, потому что Федор Савельевич никогда не лукавит, он всегда говорит то, что думает. То есть если говорит, что смешно, даже не смеясь – значит, действительно смешно.

Для меня эта формулировка послужила неким правилом – «непонятно, но смешно». Я понял, что мое кино будет смешным, если останется непонятным. Т.е. если было бы понятно, было бы не смешно. Я старался дальше этого придерживаться, всю понятность пытался убирать. Потому что понятность – она не смешная. В моем исполнении смешным будет только то, что непонятно. И еще я вывел вторую закономерность, о которой Федор Савельевич не говорил. Я сам для себя обнаружил, что есть понятие «красиво». И понял, что чем красивее, тем смешнее.

У Федора Савельевича действительно есть своя школа, он не только консультирует, у него есть какие-то законы, по которым можно было бы написать книжку. То есть все, что он рассказывает – по этому можно сделать учебник, это не какие-то разрозненные факты, а некая школа, систе-

ма. Федор Савельевич очень тщательно обозначает в своих раскадровках, какое настроение должно быть в том или ином эпизоде фильма, какой темп и так далее – расписывает все разными карандашиками. Я тоже все время советую студентам обозначать все, что они могут сказать про этот отрывок, про этот эпизод или про эту сцену. Никто никогда не обозначает. Я сам, главное, никогда не обозначаю. Но вот эта школа, по крайней мере, дисциплинирует. Я знаю, что если обозначать, получится лучше. Я не обозначаю просто из-за лени и какой-то неорганизованности. Т.е. в принципе это хорошая школа, которая при спокойном и дисциплинированном характере Хитрука приносит прекрасные результаты.

Андрей Свислоцкий

Подарок судьбы

Хотел написать о Хитруке. Наверное, я не совсем тот, кто мог бы сделать это должным образом. После нескольких попыток осознал, что мне не удается написать достаточно адекватно масштабу такой личности, как Федор Савельевич. Критики кино, его коллеги по «Союзмультфильму» и друзья, наверно, лучше могли бы рассказать о нем. Я и учеником-то его в полной мере не был, хотя и учился режиссуре по его фильмам. Несколько прослушанных мной лекций Хитрука и роскошь, жаль, недолгого общения с этим человеком – вот тот подарок судьбы, которым я всегда гордился.

Здесь, в Лос-Анджелесе, у меня до сих пор хранятся конспекты лекций Хитрука, прочитанных им на режиссерских курсах при студии «Пилот» в 1991 году. Тогда моей обязанностью, помимо самой учебы, было привозить Федора Савельевича на студию читать эти самые лекции (из всех студентов я один был «на колесах»). По дороге мы, как водится, беседовали. Жаль, что я, будучи за рулем, ничего тогда не мог записать, а сейчас уже все забылось.

В начале восьмидесятых Федор Савельевич был художественным руководителем «Мульттелефильма», где я в то время только начал работать у Александра Татарского.

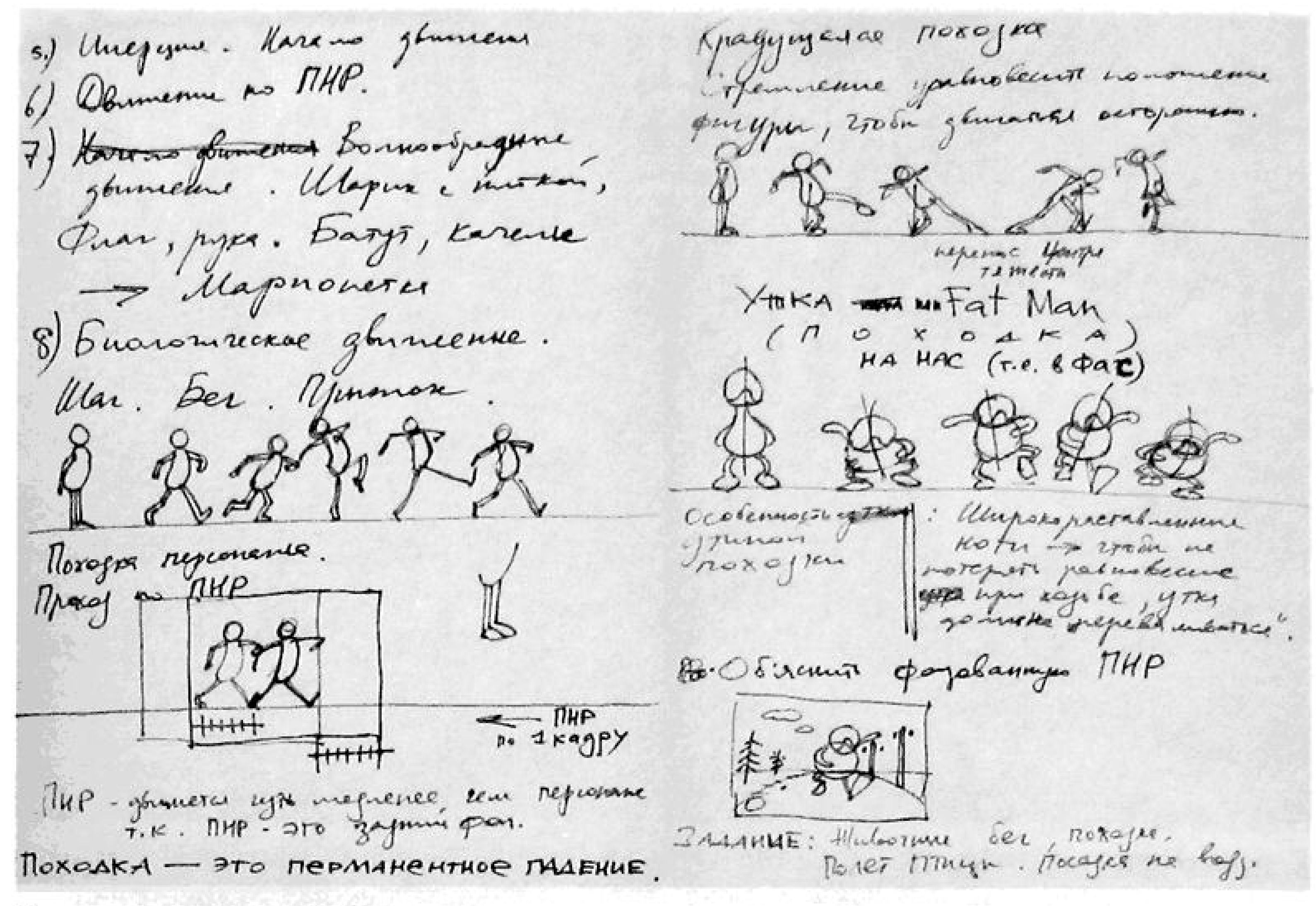
Помню один интересный факт. Организация «Пилота» совпала с приездом первой официальной делегации студии Диснея. Всех их Хитрук



Студия «Пилот», октябрь 1988 г. Слева направо: Михаил Лисовой, Дмитрий Наумов, Алексей Алексеев, неизвестные журналистки, Игорь Вейштагин, Ф.С. Хитрук, Владимир Саков, Валентин Телегин, Янис Фрейжас, Андрей Свислоцкий, Игорь Гелашвили, неизвестный телеоператор.

повез на «Пилот» показать «новорожденного». Решили тогда заодно официально открыть «Пилот», с красной ленточкой и банкетом. Получается, что студию «Пилот» открыл Ф.С. Хитрук вместе с Роем Диснеем, племянником Уолта и владельцем всей компании. Рой Дисней подарил «Пилоту» на память плакат Микки-Мауса со своим автографом. Плакат исчез сразу после ухода делегации. А Федор Савельевич еще долго беседовал с нами, с теми, кто «начинал» «Пилот».

Да и пришли мы на эту студию, во многом, под влиянием Хитрука. Его «Винни-Пух» и «Бонифаций», несмотря на «детский жанр», «совратили» в анимацию многих серьезных художников. А «революция», спровоцированная в стране его «Историей одного преступления», перевернула само представление о «детском жанре». Мультипликация, оказывается, может быть одновременно серьезно-смешной, и это намного интереснее, чем по отдельности. Своими фильмами, да и всей активной жизнью художника он «прорубал» для отечественной анимации окно в мир. Мож-



Конспекты лекций Ф.С. Хитрука, сделанные на курсах при студии «Пилот»

но, конечно, сожалеть, что Федор Савельевич, совсем не будучи старым для режиссуры, вдруг перестал делать фильмы (его требовательность к самому себе – отдельная тема), но поколения талантливых режиссеров и аниматоров, которым он передал свой бесценный опыт, продолжили удерживать анимацию на одной планке с большим кино.

Лос-Анджелес, декабрь 2007 года.

Вадим Курчевский

«Работать с Хитруком трудно...»

Работать с Хитруком трудно. У него есть отличительная черта – страсть к сомнениям. Эта черта не имеет ничего общего с нерешительностью. Наоборот, он очень активен, упорен в поисках и в достижении цели. Если

он заблуждается, то доходит в своих заблуждениях «до упора». Но всегда ему хватает мужества пересмотреть свою позицию, потому что он никогда не перечеркивает заранее возможность лучшего решения, как это бывает иногда у опытных, но самоуверенных мастеров.

В работе он настоящий мученик. Может, потому, что является настоящим профессионалом. А это, как известно, зависит не только от умения. Хитрук всегда знает, что, зачем и ради чего он делает. Не каждому режиссеру это свойственно.

Почти во всех его фильмах можно найти замечательные открытия. Они и в изобразительном решении – Хитрук всегда знает, чего хочет добиться от художника, знает, с какими художниками должен работать; и в мультипликате остается мастером даже тогда, когда непосредственно не делает его сам, а лишь ставит задачу, объясняет и потом корректирует работу мультипликатора. Но главные его открытия в том, что каждый новый фильм Хитрука – это, прежде всего, новый, оригинальный способ мышления. А сие, видимо, как раз то, чего так порой недостает нашей мультипликации.

Владимир Голованов

Путь простоты

Есть люди, идущие путем простоты. В наши времена путь этот сложен. Проще, как говорится, нагородить с три короба, ошарашить собеседника или зрителя, загрузить или перегрузить его, чтобы он, в полушоке, предположил существование важных истин во всем этом нагороженном и отнес свое недопонимание к своему несовершенству.

Наверное, я не знаю собеседника и режиссера упрямее Хитрука. Другой – из вежливости или тактических соображений – хотя бы на миг согласится со сценаристом, например, что персонаж в предложенной ситуации может повести себя как-то иначе, при этом думая про себя, что на съемках сделает все по-своему. Но Хитрук мучает вас до конца тем, что просит создать для персонажа самую простую, но (заодно!) и самую выразительную ситуацию, как он без конца повторяет: дать возможность «поиграть». А игра – дело буйное. И вам кажется, что кадр должен бук-

вально взорваться от новых странных персонажей, от супермультипликационных эффектов. Но, оказывается, нет. Что-то не то. Что-то не так. И вообще все не так.

В конце концов, вы с удивлением понимаете, что речь идет всего лишь о том, чтобы убедительно и обоснованно решить: дважды или единожды приостанавливается персонаж, двигаясь через кадр, и призадумывается он между остановками или просто отмахивается от бабочки.

Поняв это, вы очень ровным и достаточно ядовитым голосом спрашиваете: «И это все?» Да, оказывается, в этом случае все, но надо решить: задумчивость или бабочка. И два раза останавливается персонаж или один?.. Ведь если он будет отмахиваться от бабочки, то лишь при условии, что это работает на его характер, на его биографию, на всю его пред- и послеисторию. А два раза останавливаться или один – это означает невероятно разные для рисунка роли поступки.

Не исключено, что вы опять броситесь в бой и еще много чего напредлагаете. Трудно ведь остановиться, уняться, выбрать окончательно из соблазнительных возможностей одну, ограничиться ею.

И вот, сфонтанировав еще разик-другой, вы замолкаете и ждете результата. Пауза. Потом медленный голос: «Ну, хорошо... А что, если мы сделаем так...» И, вернее всего, уже предчувствуя было решительную победу, вы – в двухсотый раз – услышите то, что слышали сто девяносто девять!

Как прост Винни-Пух... Прост маленький Топтыжка. Просты чудаки, населяющие «Фильм, фильм, фильм!».

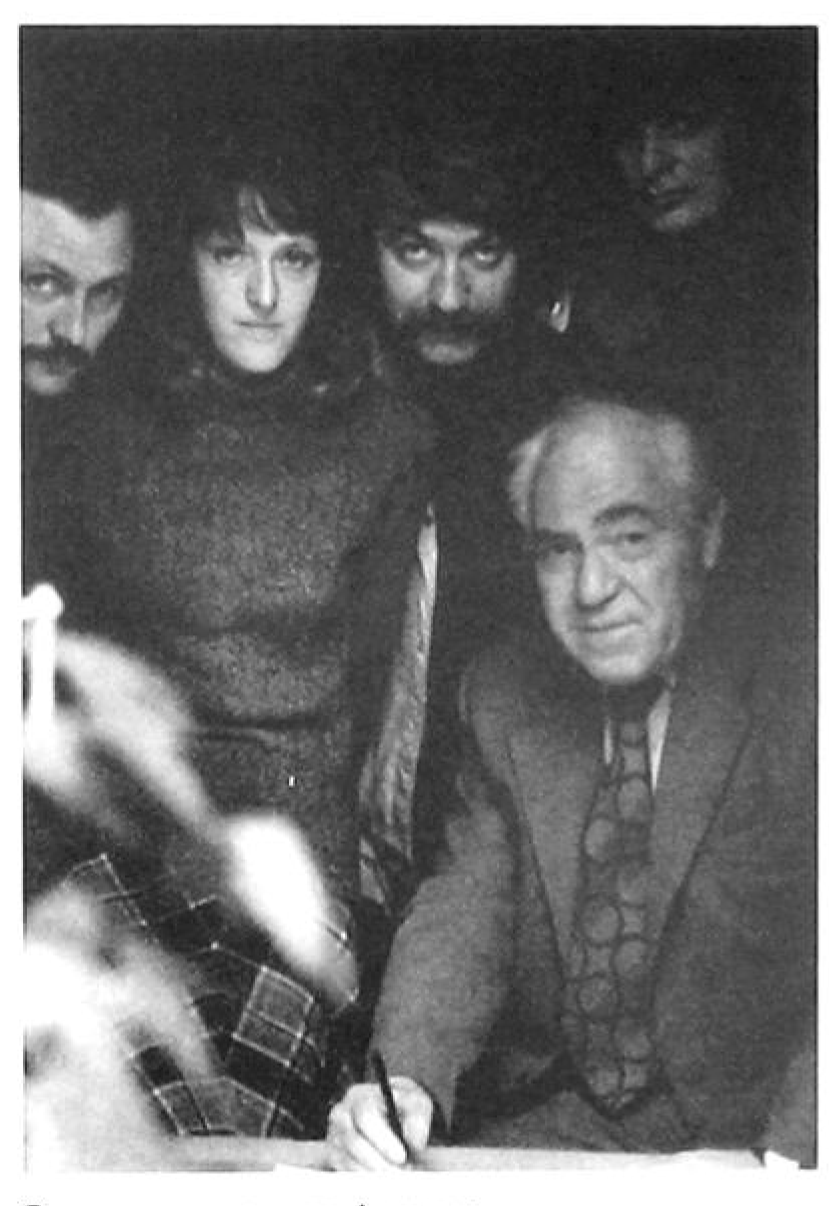
Так же «прост» и Хитрук – ограничивающий, отбирающий, мудро строящий.

Эдуард Назаров

«Эдик! Есть неплохая идея...»

В 1965 году на меня свалилось счастье, которое длилось почти двенадцать лет – я пришел в группу Ф.С. Хитрука, и был ассистентом художника-постановщика С. Алимова на фильмах «Каникулы Бонифация» и «Человек в рамке», а позже, с пришедшим к Хитруку замечательным художником

В. Зуйковым, мы вскоре стали работать только в тандеме. Это были «Фильм, фильм, фильм», три фильма о Винни-Пухе, «Остров», «Дарю тебе звезду», «Икар и мудрецы», а также вставки в игровые фильмы и даже в документальный фильм о Брежневе, где я под мудрым руководством Хитрука даже подпольно дебютировал как режиссер.


Съемочная группа фильма «Икар и мудрецы»

Вообще-то, Хитрук – это наше все! Конечно, за годы работы в его группе много всякого случалось, но всегда было интересно. И чем труднее, тем, в конце концов, интереснее.

Интересно было, прежде всего, потому, что каждый новый фильм Хитрука был действительно новым, не похожим на предыдущий, и для каж-дого нужно было найти свою дорожку.

А однажды было совсем уж неожиданное начало.

1973 год. Весна. В комнате двое: Володя Зуйков и я. Настроение, несмотря на погоду, неважное: на стадии сценария была прервана работа над фильмом «Дикий Запад».

И тут входит Хитрук и говорит с порога: «Ребята! Есть неплохая идея. Человек на необитаемом острове. В наше время. Нарисуйте все, что может с ним случиться. Встретимся через две недели».

Через две недели мы с Володей принесли все, на что были способны. Хитрук забрал наши наброски и ушел писать сценарий. Так начинался фильм. Назвали его «Остров».

На «Винни-Пухе» Федор Савельевич сидел с нами, обкатывал то, что получалось, ругался и только что не дрался. Поначалу Володя Зуйков принес совершенно невообразимого персонажа. Это был не медвежо-

нок, а взбесившийся одуванчик, существо неопределенной формы: шерстяное, колючее, будто сделанное из старой швабры, потерявшей форму. Уши – как будто их кто-то жевал, но не успел отъесть одно их них. Нос где-то на щеке, разные глаза, да и вообще все у него врастопырку. Но что-то в этом было! И Хитрук схватился за голову: «Черт, что это вы придумали!» Он всегда хватался за голову, и все выражения крайнего возмущения или удовольствия – все начиналось с «черта». Сели за этого несчастного зверя и, в конце концов, под руководством Хитрука выровняли.

Форма-то его проста, да неспроста. К ней мы шли долго. Но «играть» Винни-Пухом было достаточно трудно. Давайте порассуждаем. Поскольку изначально он обжора, то не мог быть худым. Значит, наклоняться он должен всем телом, поворачиваться всем телом, смотреть вверх тоже всем телом. Башку повернуть сильно он не может, только чуть-чуть. И вот поскольку наш Винни-Пух весь состоит из невозможностей, то попробуй с ним что-то сделай! Но тут-то и появляется интерес. Ты начинаешь искать тоже физически невозможные положения. Вспомните, как Винни-Пух заглядывал в нору. Он весь переваливался вперед, зад занимал место головы, а нужно было еще найти равновесие всего этого кошмара. Такого положения у нормального персонажа быть не может. Сколько я бумаги изрисовал!

Сейчас мне за шестьдесят, но я до сих пор не могу избавиться от детской восторженности перед обаянием Хитрука. Взгляните на его лицо. Некоторые находят, что оно мрачно, и подозревают его владельца в недоброжелательности. Эти «некоторые», вероятно, не хуже нас с вами, простим их ненаблюдательность и поспешность выводов. Хитрук не мрачен. Он сосредоточен. Ему есть о чем подумать: кроме трудных своих забот на нем еще и общая наша поклажа – со всей страны мультипликаторы со своими жгучими проблемами сначала идут к нему, а уже потом туда, куда выписана командировка.

И надо видеть, как, встретив доброго знакомого, Хитрук мгновенно выходит из «габеновского» состояния, как загораются его глаза. И, боже мой, как весел и остроумен Хитрук в дружеской компании!

Я сижу за своим столом, я исчеркал и изорвал кучу бумаги – нет надежды, что все это станет когда-нибудь сценарием. Хочется все бросить. Но кажется, что вот сейчас войдет Федор Савельевич и скажет: «Эдик! Есть неплохая идея...»

• • •

Утро. Амбар[*]. Хитрук мрачно разглядывает эскиз.

– Володя! (Это он Зуйкову). Ч-черт! Что вы тут накрутили? Это же очень сложно. У нас не хватит времени, чтобы весь фильм так нарисовать!

Зуйков начинает капризно качать авторские права. Но Хитрук уже на другом фланге сражения.

– Эдик! (Это мне). Ч-черт! Когда, наконец, вы перестанете ковыряться с этой сценой? Такими темпами мы никогда картину не закончим!

– Но, Федор Саве...

Однако Хитрук уже скрылся в своем маленьком сыром кабинете, откуда он выйдет только к обеду, если не забудет. Володя Зуйков продолжает рисовать свои потрясающие завитушки. А я уже в сотый раз пытаюсь найти персонажу выражение лица.

В середине дня мы смотрим черновые пробы в малом зале. Тут черти посыпались гуще. На обратном пути в амбар происходит нечто новенькое: Федор Савельевич закуривает сигарету, некоторое время смотрит на нее с укоризной.

– Ч-черт! Или сигареты стали хуже, или я лучше...

После просмотра Хитруку не до нас – он в сыром кабинетике одаривает чертями мультипликаторов.

И Володя Зуйков красиво выводит чудесные завитушки. А я выражение лица персонажу то сотру, то нарисую...

К концу рабочего дня Хитрук появляется из своей норки. Смотрит, чего мы тут натворили. Думает. Может, вспоминает виденное днем на экране, кто ж его знает, что у режиссера в голове, потом возвращается от своих мыслей к нам.

– Ч-черт, а ведь неплохой фильм может получиться!

Мы с Володей идем по домам, а наш режиссер остается до ночи под канцелярской лампочкой, и что он там самому себе говорит, мы можем только догадываться.

...Ну, конечно, не так все было нехитро и прямолинейно, как выглядит в этом шарже. Федор Савельевич, разумеется, чертыхался (он и те-

---

[*] Амбар – бывшее жилое помещение во дворе «Союзмультфильма», постройки XIX века, художественной, исторической и иной ценности не имеющее, кое-как приспособленное под место работы.

перь это делает с удовольствием), но видели бы вы его, когда он смеется! А какой он рассказчик! А как он остро все видит и чувствует!

Давно я работаю, как говорится, самостоятельно. Покушал твердого режиссерского хлебушка, а все вспоминаю с благодарностью те дни, вернее, двенадцать лет, когда работал с Хитруком. Испытываю просто сыновнюю тягу к этому мудрому, доброму, остроумному, замечательному человеку. Я и сейчас, кажется, предложи мне Хитрук, брошу все свои дела и пойду к нему...

Владимир Зуйков

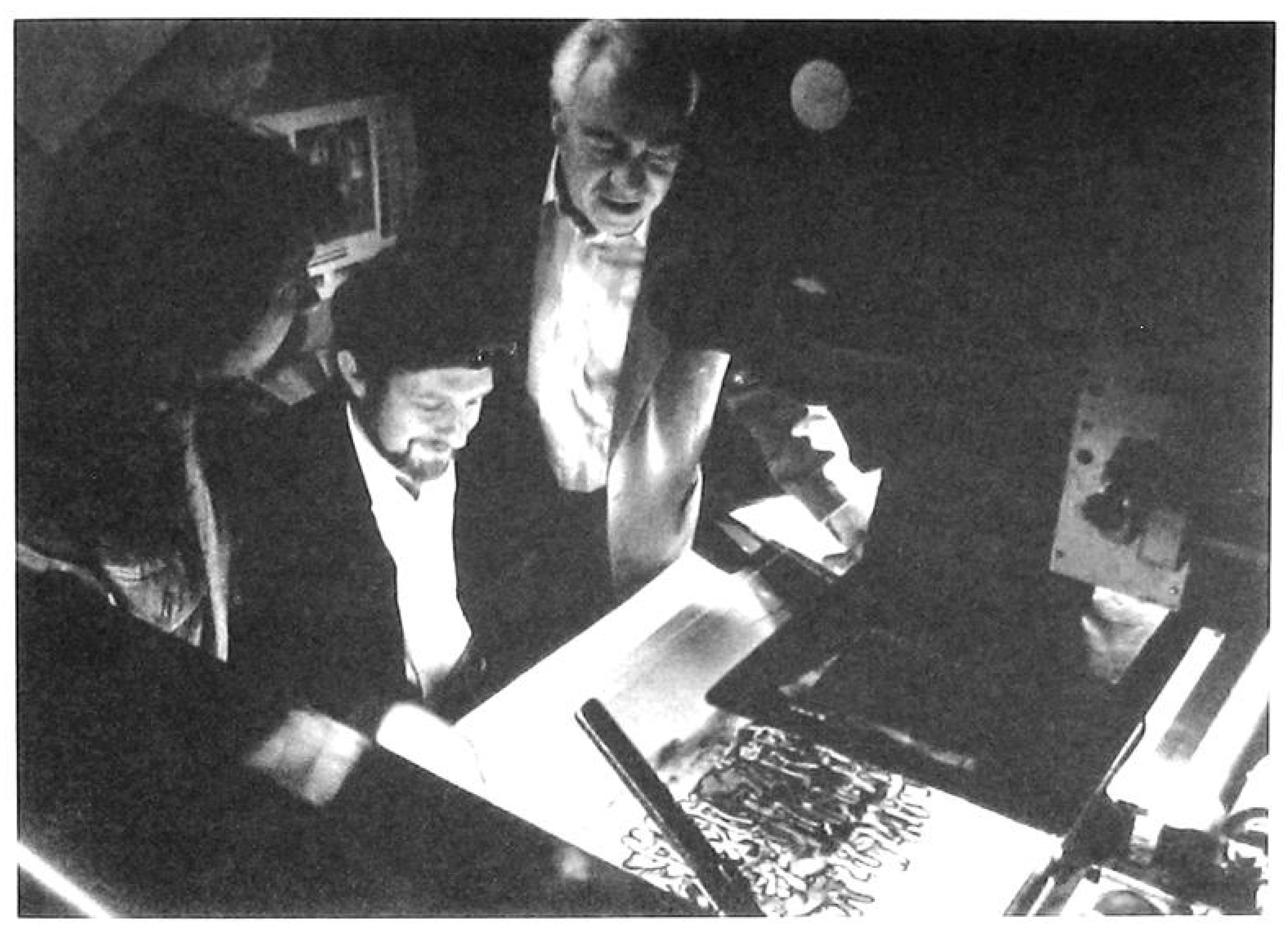
«Все решила случайность...»

...Я так гоготал в кинозале, что публика первых рядов на меня шикала. Шел фильм Федора Хитрука «История одного преступления». Блестящая новелла о незлобивом маленьком человеке и его бедах. Но о маленьких ли? Вышел из зала я грустный. Что-то чеховское есть в этом фильме.

Незадолго до того я смотрел, как Ф. Раневская и О. Абдулов играли чеховскую «Драму». Дама-графоманка довела именитого писателя до преступления... В чеховском рассказе и в хитруковском фильме наказуется разное зло, но суть его едина. Она – в бесцеремонности, отсутствии такта, нежелании считаться с окружающими.

А вот откуда берутся Топтыжки, Винни-Пухи? Очень просто. Сам Хитрук – немного Топтыжка и очень сильно Винни-Пух. Сколько помню, всегда ходит, как медведь, но сердце этого медведя – доброе. И он затейлив. Любо смотреть на Хитрука, когда он начинает выдумывать, затевает игру. Ему весело! Он хохочет, чешет голову, трет переносицу. «Вот бы здорово...» – и столько тут напридумает, что в сценарий не вместить. Нужна скупость, лаконизм. И тут вдруг выясняется, что медведь не такой уж увалень. Что он еще и «рыболов».

В анимации я оказался довольно случайно – не кончал ни ВГИК, никаких курсов, связанных с анимационным кино. Но попал на «Союзмультфильм» по приглашению, и это приглашение сделал мне Федор Савельевич Хитрук. Таким образом, я сразу попал к очень сильному режиссеру и в очень хорошую группу.



Э. Назаров, В. Зуйков и Ф. Хитрук

Первое, что мы сделали, не ожидая дальнейшего продолжения в работе – просто он пригласил меня сделать мультвставочку для фильма Рязанова «Зигзаг удачи». То, что я нарисовал, как-то сразу понравилось Хитруку, получилась довольно славная мультвставочка на материале рисунков, специально сделанных по этому поводу, но в моей манере. Но я даже не предполагал, что меня это может как-то увлечь.

Следующий фильм, который Хитрук собирался делать – это «Фильм, фильм, фильм». Когда я прочитал сценарий, я не смотрел, что было сделано до меня Алимовым, с которым Федор Савельевич в тот момент расстался. Я не стану излагать причины, почему они поссорились. Это, по-видимому, несущественно, но такой момент был достаточно неприятный и для Хитрука, и для Алимова. Так уж получилось, поэтому я не считал, что мои руки как-то связаны, и дал согласие на эту работу, хотя не очень хотелось. Кроме того, я считал, что в мультипликации я не в зуб ногой, но поскольку на должность ассистента ко мне пришел Назаров, с которым Федор Савельевич уже рабо-

тал до этого, моя работа была несколько упрощена. Они уже сработались, а я не знал таких элементарных понятий, как, например, «компоновка», сколько кадров в секунду нужно рисовать, то есть абсолютно ничего – пустое место. Все это разъяснялось как-то постепенно, работать оказалось довольно интересно. Тем более что мой рабочий день был не очень регламентирован. И так как-то мы работали без большого труда и даже с удовольствием. Начал находиться персонаж, который я придумывал без больших усилий. Хитруку нравилось, а в алимовские эскизы я даже не заглядывал. Довольно весело мы работали, причем помимо Назарова с нами работала замечательная девушка, совершенно молодая в то время – Виолетта Павловна Колесникова, которая нынче преподает во ВГИКе. У нас все получалось весело, непринужденно, и фильм удачно прошел в Комитете Кинематографии, что было довольно неожиданно, поскольку, собственно, весь этот фильм о трудностях работы режиссера в кино. В то время он был особенно актуален, потому что когда, например, Назаров уже значительно позже, будучи режиссером, делал маленький фильм, по-моему, про бегемотика, там на асфальте было написано «Гусеница – дура!». Эту сцену ему пришлось переделывать. А нам ничего переделывать не приходилось.

Когда мы отмечали сдачу материала, я спросил: «Федор Савельевич, а почему бы нам не сделать второй фильм о том, как делается мультипликация?» Он говорит: «А что можно по этому поводу сказать? Сидят люди за столами, шуршат бумагой, напряженно работают, рисуют – ничего особенного не приключается. Никаких событий, вроде тех, которые в «Фильме, фильме...», не происходит. Все очень скучно и обыденно, только ругаемся время от времени по поводу того или другого персонажа: выразительный он или невыразительный. Или с аниматорами, которые очень часто делают совершенно не то, что предложено режиссером. Делать нечего – никаких смешных историй рассказать нельзя. Вот, правда, была одна история. Не знаю, можно ли назвать ее смешной. Это было еще до войны, когда «Союзмультфильм» находился не на Каляевской, а там, где сейчас Театр Киноактера. Был какой-то праздник, все, конечно, крупно выпили, один из наших вышел на балкон покурить, а балкона не было. И вот, – говорит, – самое яркое воспоминание о той работе».

Это не совсем правильно, потому что на самом деле в нерабочее время происходило очень много забавного, но это было связанно в основном с празднованием того или иного юбилея или же сдачи или несдачи очередного фильма в комитет.

Почти каждый фильм было делать сравнительно легко, хотя порой у нас с Федором Савельевичем дело доходило до довольно резких споров. Потому что Хитрук любил, как правило, сдавать фильм во время, тогда с этим было очень строго. Если фильм не сдавался во время, то и постановщик, и режиссер получали гораздо меньше постановочных. Конечно, очень несправедливое правило, потому что творческую работу трудно регламентировать по числам. Тем не менее в те времена это выглядело именно так. Нужно было сдать во время, и если в фильме были какие-то излишества, скажем, хотелось сделать объемный персонаж, это предоставлялось производственному отделу в невероятно трудном и неразрешимом варианте, от которого приходилось отказываться. А ведь очень хотелось! Помню, на «Винни-Пухе» нам с Назаровым ужасно хотелось сделать, чтобы он был таким кругленьким, объемным, но оказалось, что это неподъемно для цеховой работы, и Хитрук ни за что не хотел на это идти. «Знаете, Володя, это так сложно. Мы и без того застряли. Нет! Ни за что». Единственное, в чем нам удалось его убедить, чтобы пятнышко на пузике делалось торцовочкой – такой губочкой из поролона. Но во втором фильме этого уже не делали. Оказалось, что и это сложно. Сложно сделать, скажем, контур на персонаже, чтобы он был в одном месте с утолщением, а в другом – тоненьким. Сейчас все на это плюют, а какие были проблемы по этому поводу на «Льве и Быке»: «Володя, у него толстый контур переезжает с одного места на другое. Нужно все исправлять, потому что это все будет двигаться». На Диснеевской студии это было, нигде так не делали, потому не должны были делать и мы. Пока мы дошли до того, что можем сделать живыми объем, фактуру, конур, прошло очень много времени. Теперь можно позволить себе такую роскошь, чтобы все жило. Тогда это было нельзя. Это было для меня, как для художника, очень неприятным обстоятельством.

Но при всем при этом мы все-таки экспериментировали. Я рассказывал, как на «Льве и Быке» у нас неожиданно получились довольно изящные фоны. Они были сделаны на простой оберточной бумажке, которая теперь называется «крафт». Неожиданно на просвет получился очень красивый эффект, когда несколько слоев этой бумаги накладывали друг на друга, откуда-то возникал легкий верированный цвет.

Кроме того, Федор Савельевич решил, что этот фильм будем делать так, чтобы это несколько отличалось от предшествовавшего условного изображения. Т.е. чтобы персонажи были выполнены в диснеевской пластике. В принципе это было неплохо. Сложность заключалась в том, что

один персонаж, скажем, Лев, был реальным, а другой – Шакал – был вовсе на шакала не похож. Причем Федор Савельевич был убежден, видел этого шакала как маленькую противную домашнюю собачку со стоячими ушками. Что-то вроде карманной левретки. Странно, что собачка не имела никакого реального сходства с шакалом, тем не менее никто этого почему-то не замечал. Шакал – это вовсе не такое животное, полностью не такое. В нее самим Федором Савельевичем очень многое было вложено. Он так увидел, и сам сидел и буквально взвалил всю работу с этим так называемым шакалом на себя.

Я должен сказать, что вообще Хитрук на работу являлся раньше всех и уходил позже всех. Тогда я не понимал, что, на самом деле, такая дисциплина просто необходима для того, чтобы сделать приличное кино. Когда я начал преподавать во ВГИКе, я понял, что неплохо, если бы так к делу относились студенты. Кроме всего прочего, это, конечно, давало результат. Мы, художники, работали в более свободном ритме, но Хитрук за весь день вставал с места только один раз, когда ходил в буфет. Все остальное время он, по-моему, сидел, не разгибаясь. Он правил мультипликат решительно всем. По каждой сцене, которая была сдана тем или иным мультипликатором, среди которых были такие замечательные мастера, как, скажем, Сокольский – много было людей очень талантливых, действительно, прекрасная плеяда аниматоров – но тем не менее у каждого он находил что-то такое, что исправлял сам.

Но в принципе было весело. Когда я начал смотреть пробы (пробы у нас были, разумеется, не компьютерные, а черно-белые, и иногда разглядеть то, что там происходит, было почти невозможно), мне казалось, что все получается ужасно смешно. Федор Савельевич спрашивал: «Чего, Володя, Вы смеетесь? По-моему, тут ничего смешного нет». На самом деле, конечно, это было смешно, удивительно необычно. И надо сказать, что многие пробы в таком черновом материале, грязные иной раз, выходили даже лучше, чем когда они были прорисованы и закрашены, потому что большие потери были связаны с прорисовкой персонажа. Это очень трудная работа. Можно по пальцам перечесть тех людей, которые умели сделать это так, как было замыслено режиссером и художником.

С «Икаром» тоже была забавная коллизия. Делали мы какую-то ерунду, тогда как раз была антиалкогольная кампания. Нам был заказан такой материал, назывался «Хала-Бала», по-моему – сущая ерунда, делать не хотелось, но какие-то были денежки, нельзя сказать, чтобы мы очень

хорошо зарабатывали. Решили сделать, Бог с ним. А потом стали думать, куда идти дальше. Мы как-то на хороших фильмах подружились, и хотелось сделать, конечно, что-то необычное. Стали думать, что же может быть следующим вариантом. У Хитрука, конечно, как всегда, был полный портфель разных идей, но пока это все оформится у него в какой-то сценарий, проходило довольно много времени. И вот «Икар и Мудрецы» – этот фильм получился исключительно спонтанным.

Мне до сих пор странно, что эта идея так быстро себя нашла. И что получилась довольно забавная история. Хитрук рассказал, что у кого-то из западных режиссеров на эту тему был сделан фильм. Я начал набрасывать какие-то почеркушки по поводу этого Икара. Получился такой славный персонаж с крылышками, в руках он держал руль. Это было, конечно, немного позаимствовано у Бидструпа, который сделал комикс, где шофер-лихач очень злоупотребляет своими качествами, в конце концов, разбивается и попадает на небо, где вместо нимба у него вокруг головы руль. Как-то я от этого оттолкнулся, и получилось довольно симпатично. Я его нарисовал в нескольких ипостасях. Но проблема была не решена.

Придя однажды домой, я открыл словарь иностранных слов, в котором были латинские пословицы. И я заметил, что любая пословица подходит к попыткам Икара взлететь. Можно даже провести такой эксперимент: если у вас в голове вертится какая-нибудь пословица, возьмите ее и представьте, как бы она звучала при неудаче Икара. Например: «Что с возу упало, то пропало» – Икар разбился. Вот и все. И эта подходит, и любая другая. Вот такая закономерность. Я так обрадовался, думаю: «Не может ли это послужить вариантом для сценария?». Хитрук похвалил мое предложение и сразу определил, что это может быть. Отсюда моей сценарной работы уже нет, все, что сочинялось дальше – это полностью его творчество. Я только заметил, что есть некая закономерность. Некоторое время Хитрук это обдумывал, он всегда рождал сценарии не сразу, очень долго над ними работал. Но довольно быстро пришел к решению, что, помимо Икара, в этой истории должны присутствовать мудрецы, которым есть что сказать по поводу любого интересного начинания. Действительно, так оно и бывает: может предлагаться блестящая идея, а те мудрецы, которые закисли, застряли на том, что им знакомо, совершенно не дают этой идее получить какое-то развитие. Так что получилась очень реальная ситуация.

Начали рисовать этих мудрецов. Потом Хитруку пришла идея, что, конечно же, кого-то учат, кому-то передают свои заскорузлые знания. И что

когда-то, в былые времена был Икар, но сейчас его нет. А они сидят на таком кладбище, которое образовалось в результате того, что Икар летал, а они выдавали по этому поводу какие-то сентенции. Эти сентенции в виде черных облаков поднималась вверх и материализовывались в надгробия. Так это в фильме и сделано. Дальше нет смысла рассказывать, потому что фильм известен: этот мальчик где-то нашел перышко, а сам он как две капли воды похож на старого Икара. Не помню, как получилось, что этот новый Икар – тот же самый, который был в начале.

Рассказывая о Хитруке, не могу исключить, что это придумывалось на ходу, в результате экспериментов, какого-то обмена. Дело в том, что на «Острове» в конце фильма, когда уже острова нет, этот несчастный Робинзон плывет на бревнышке, эта ситуация как-то перекликается с ситуацией из «Икара». Почему? В конце работы над «Островом» Федор Савельевич обратился ко мне: «Володя, теперь давайте придумаем другого Робинзона, который плывет ему навстречу». Мне ужасно не хотелось рисовать другого. Не знаю почему, что-то было лень. Наверное, просто надоело выдумывать, тут-то и родилась спонтанно такая идея – я говорю: «Давайте сделаем того же самого. Пусть он сам плывет себе навстречу». Тут как-то очень быстро мы на это согласились. И, действительно, плывет точно такой же человечек на точно таком же бревнышке. И дальше в связи с этим возникла идея, как этот эпизод озвучить. Хитрук по своей природе – человек очень музыкальный, а я – не музыкальный. Начали они с Назаровым на все лады насвистывать мелодию, которая слышится за кадром (когда в финале ее насвистывает другой «Робинзон»), и все у них получалось здорово, но не интересно. Тут я не выдержал: «Ну, может ли так свистеть нелепый маленький человечек, да еще сидя на бревне в океане? Давайте я попробую». Так я немузыкально озвучил единственный раз в жизни персонажа. И мне это понравилось. Это моя единственная «музыкальная» роль.

Так что финал получился у нас удачный. А про «Икара» я заговорил, потому что там тоже есть примерно такой повтор, что тот и этот Икары – это, по сути дела, одно и тоже. Я только сейчас понимаю, что, наверное, именно поэтому возникла такая идея. Вот о таких вариантах мы легко соглашались.

А трудности были с кастрюлей. С той злосчастной кастрюлей, которая имеет место в фильме «Дарю тебе звезду». Там были большие сложности, потому что Хитрук говорил: «Володя, нарисуйте такую кастрюлю, которая была бы на века кастрюлей. Это должен быть ее синтетический

образ». Он поставил в тупик и меня, и всех. Не бывает такой кастрюли. Изобрести такую гиперкастрюлю было невозможно, и сколько бы ее ни рисовали, все было впустую, пока мы не взяли ее из немецкого журнала «Вербург», где продаются всякие предметы. Мы взяли самую обычную кастрюлю, и она там у нас до конца и осталась той, которой была. Простая красная кастрюля. Такая же загвоздка была (они возникают в совершенно неожиданных местах) с космическим кораблем, когда наши герои попадают в космос. Как выглядит этот космический корабль в фантастическом варианте? Сколько не думали – ничего не выходило. Не возникало никакого образа будущего. Это на самом деле очень трудно, поэтому, мне кажется, в конце как-то невыразительно получилось. Мы работали в таком помещении, организовался у нас на студии амбар или сарай – заброшенная, совершенно прогнившая двухэтажка, где без конца были протеки и засоры. Окошки были у нас с землей почти на уровне глаз. Однажды появились какие-то молодые люди:

– И чего вы, – говорят – здесь сидите, голову себе ломаете?

– Да вот, не можем придумать космический корабль.

Все его рисовали, Хитрук рисовал – никто ничего придумать не смог.

Если вернуться назад, к «Винни-Пуху», то это тоже была «тысяча и одна ночь». Никто не может представить себе, сколько бед пришлось претерпеть в начале работы: от текста, который «не лез» в метраж (а в книге все хорошо, все тонко и остроумно), и до борьбы с персонажами, да, именно борьбы. Назаров всегда издевается, что у меня вначале Винни-Пух был похож на ежика. И, действительно, был похож и, конечно, был очень плохой. Его тоже рисовали все, в том числе и сам Федор Савельевич. Так что я даже не могу считать его своим детищем. Какова задача? Нарисовать совершенно нового медведя, а их в мультипликации сотни, да еще чтобы был прост в конструкции. Все это продолжалось до тех пор, пока я просто не вспомнил, что у меня в детстве был одноглазый бархатный медведь, у которого не поворачивалась шея ни в одну, ни в другую сторону. По сути дела, этот медведь и был нарисован. Потом он проходил много изменений – менялась голова, появились большие газа. От моего медведя осталось только примятое ухо. И вот когда это ухо появилось, Хитрук сказал: «Я знаю, почему у него примятое ухо – он на нем спал!» Вот такая вот черточка.

А дальше еще интересная история о том, как этот медведь пошел. Ножки у него не были прикреплены к туловищу. По-моему, в первый раз вообще за всю историю мультипликации они кончались совершенно

свободно, ничем. Оказало, что это довольно удобно. Но как он пошел? От ошибки, от случайности. Мария Леонидовна (первая супруга Хитрука), делая сцену – походка Винни-Пуха, – ошиблась. Таких ошибок на черновых пробах – пруд пруди. Если у обычного существа ножка ходит правая, то рука поднимается левая, а Мария Леонидовна сделала и ручки и ножки вместе – то есть и нога движется левая и рука, все наоборот. Когда мы смотрели эту пробу, Хитрук, что бы он ни говорил, пришел в ужас. «Маша! – закричал он ей. – Как он у тебя ходит! Нужно немедленно исправить!», а мы хохочем: «Федор Савельевич, он так и должен ходить! Блестяще просто! Это же находка, Федор Савельевич, это же его характер!» Немного попыхтел, посопел Хитрук: «Нет, так нельзя. Как это? Ну ладно, я подумаю». Потом пришел к выводу, что именно так и должно быть. Отсюда уже все аниматоры работали по этой схеме.

И второе – то, что у него голова не поворачивается. Нужно сделать шею. Делали шею – терялась сутулость, делали сутулость – не поворачивалась голова. «Володя, Вы знаете конструкцию, как у Диснея – всегда нужна шея. В конце концов, это нужно привести к схеме. Как будет работать аниматор, когда он не может его ни в пояснице согнуть, ни повернуть ему голову?» Этот спор продолжался довольно долго. В конце концов, Федор Савельевич согласился с этим и даже подложил под это марксистский базис, что раз персонаж не укладывается в схему, нужно к нему приспосабливаться. Это был первый опыт, когда он непосредственно приспособился к этому удивительно неудобному с точки зрения анимации персонажу. Таким Винни-Пух и остался, так он и ожил – оказалось, что это здорово. Вот такие приключения.

Еще интересный момент был с Пятачком, который никак не получался. Свинка – она и есть свинка, значит, полненькая. Пришел Заходер, который так и не смирился с такой изобразительной трактовкой «Винни-Пуха». Но тут он дал дельный совет: «Ну, что вы нарисовали? (А мы чувствовали, что что-то не так с ним творится, с Пятачком.) Маленькое животное, у него должна быть тоненькая шейка». И вот тут он получился враз, сразу у меня нарисовался. Ия Саввина, которая его озвучивала, говорит: «Все, я знаю, как его озвучить. Я буду говорить за него так, как Белла Ахмадулина читает стихи». Это тоже в один раз получилось, совсем не так, как с Гариным, где Федор Савельевич делал сто дублей и замучил бедного Гарина, который играл ослика. Гарин, как известно, был блестящим актером со своим видением, со своим мироощущением, со своими

эмоциями. И вот, по-моему, на одну реплику было сделано четырнадцать дублей, Гарин повернулся всем корпусом со своим стеклянным глазом (у него шея, как у Винни-Пуха, плохо поворачивалась) и говорит: «Федор Савельевич, еще раз попробовать?»

При озвучании с Леоновым и Саввиной тоже было очень интересно. Я не знаю, как Хитрук нашел Леонова, но с ним он попал в точку. Если б вы знали, как он отказывался. Он ни за что не хотел делать «Винни-Пуха»: «У меня ничего не получится, бросьте вы». Сколько пришлось его уговаривать, и, наконец, он попробовал и вошел в роль. И Саввина вошла. Они так разыгрались, так разыгрались, что начали нести отсебятину – то, чего не было в тексте. Федор Савельевич говорил: «Я жалею, что это не осталось, могло бы получиться очень интересно».

Три фильма мы выдержали. А сериал, надо сказать, делать очень трудно. Особенно сериал, в котором не абы какие персонажи, а такие психологически сложные, как в «Винни-Пухе». В «Винни-Пухе» Хитрук сделал гениальную находку. Когда он написал сценарий, его спрашивали: «А куда девался Кристофер Робин, который в книге-то очень важный персонаж?» Хитрук его просто выкинул, частично распределив реплики между друзьями Винни-Пуха. Это было очень разумно, потому что присутствие Кристофера Робина говорило о том, что, в конечном итоге, Винни-Пух – его кукла. И Пятачок – кукла, и Иа, потому что нормальный ослик не может потерять хвост. В иллюстрациях к книге Милна куклы и нарисованы. А у нас они не куклы. И хоть он и поет, что в голове опилки, на самом деле это воспринимается как литературная метафора. Они все-таки живые. Это именно какие-то анимационные существа, а не куклы. В них соблюдена та мера условности, которая должна быть в рисованном персонаже. И та мера реальности, антропоморфности, они же все люди, но вот не совсем люди – эта мера здесь была найдена идеально.

Сейчас мне уже кажется, что, конечно, можно было бы через паузу продолжить «Винни-Пуха». Но, конечно, только при условии, что его делал бы сам Хитрук. Думаю, что пара серий бы еще не помешала.

Причем, интересно, что «Винни-Пух» вначале совсем не пользовался таким успехом. Он стал пользоваться успехом, чтоб не соврать, лет через двадцать, я думаю. Потому что сейчас это один из самых популярных фильмов, он как-то удивительно держится, не стареет, его все знают. Но он не был так популярен, как, скажем, «Ну, погоди!». Однажды я пришел на студию и увидел, что весь вестибюль «Союзмультфильма» заброшен

мешками с письмами. Я подхожу к Хитруку: «Что это у нас такое творится?» Федор Савельевич отвечает, что все это признательности Котеночкину. Спрашиваю: «А по поводу «Винни-Пуха» есть что-нибудь?» – «Ничего нет». Но есть одно письмо от отца маленькой девочки, которая недавно умерла. Отец пишет, что вот я хочу вам сообщить, что это был любимый фильм моей дочери, которая погибла. Это письмо дорогого стоит.

Нынешняя востребованность этого фильма лишний раз подтверждает идею, что можно работать для себя, а не для других людей. Да и книгу, между прочим, никто до того времени не читал. Читать, ставить спектакли стали только после того, как прошел фильм.

Видимо, этот фильм задевает какие-то струнки человеческой души. В нем юмор не ограничивается простыми поджопниками. Хотя такие фильмы тоже очень живучие. Ранние фильмы Чаплина построены на таких сравнительно дешевых трюках.

В картине «Фильм, фильм, фильм!» есть длинный анекдот, хотя сам фильм короткий. По замыслу кинорежиссера «Малюта Скуратов» убивает героя, бросая его с уступа в пропасть – некая казнь этого маленького шибздика. Здоровый мужик «Малюта», а герой – маленький и щуплый. «Малюта» засучивает рукава, хватает его, заносит над головой – и в пропасть. Идут съемки. Режиссер не доволен: «Прекратить съемки!» – дубль. Герой взбирается по лесенке, его снова бросают, он снова падает. Дубль. Падение. Падение. Дубль. И так много раз. По-моему, одиннадцать. Если бы метраж мультфильма был больше, публика надорвала бы животы. Всегда смеются. Но здесь есть и то, что спрятано где-то глубоко в человеческой природе. Есть великое сочувствие к маленьким людям, есть ощущение общей опасности и общего добра. А такое сочувствие свойственно только большим людям.

Казалось бы, такой нереальный момент – почему это всегда вызывает смех? Это повтор тривиального анекдота. Первым это заметил Марк Твен, у которого по поводу этого есть рассказ. Однажды ему пришлось выступать с какой-то лекцией, и как он не старался насмешить публику, публика не смеялась. Сидели такие американцы со жвачкой, рассказ смешной, а они не улыбнутся. Он пишет, что решил их рассмешить, рассказав какой-то пошлый анекдот. Публика осталась сидеть довольно мрачной. Что делать? Рассказал второй раз – такая же реакция. Но на третий раз начали подхихикивать. Когда он рассказал это в двенадцатый раз, зал умирал со смеха. Здесь тот же самый прием. Не знаю, знал ли Федор Савельевич об этом рассказе, но вот эти повторы – это тоже находка, стержень юмора. Или подоб-

ный момент, тоже повтор, когда снимают собирающую цветочки девочку, которая никак не хочет сыграть, и как мучается режиссер. Это очень правдивая сцена. Там три раза появляется бухгалтер, не изменяющийся в лице, и режиссер вынужден во время съемки все время подписывать какие-то бумажки. Это, конечно, очень жизненные наблюдения. Вот Хитрук – он психолог. Может быть, если бы он сделал настоящего шакала, было бы гораздо хуже, чем такая гадкая собачонка. Приходится признать, что он один это увидел. И то, что Винни-Пух пошел так, как я рассказывал – тоже очень важно. Я уже потом вспомнил, что мой приятель, одноклассник, у которого была очень плохая координация, он на занятиях по военной подготовке ходил именно так – довольно редкий случай, но у него почему-то так получалось. Но это не я привнес, это решила случайность.

Юрий Норштейн

Признание мастеру

Впервые я услышал имя Хитрука еще на курсах*. Год 1960-й. Вначале была первая легенда – Борис Петрович Дежкин. Он появился внезапно – напряженный, сжатый, цепко буравя нас единственным глазом, неправдоподобно увеличенным стеклами очков (второй глаз был выбит во время войны взрывной волной). Весь – из нетерпеливых междометий, говорит отрывисто. Каждое слово, как оттиск – плотное, почти без гласных. Мел не для его крепких пальцев – крошится. Огнистые линии словно прожигают графитную доску.

Персонажи безостановочно появляются и исчезают под их хлестким ливнем, берут новый старт, обрастают гроздьями фаз, мчатся к финишу, замирают в немыслимых компоновках, чтобы вновь развернуться веером графических шедевров. С последними штрихами он буквально вколотил мел в доску, распял его в гениальных линиях.

Мы расслышали несколько кратких, одному ему внятных междометий, среди которых мелькнуло: «Федька Хитрук работает иначе». И

* Речь идет о двухгодичных курсах мультипликаторов 1959–1961 годов при киностудии «Союзмультфильм».

мистификатор, фокусник, шпагоглотатель, цирковой акробат – он был все в этот момент – растаял в воздухе. Осталась плотно изрисованная доска с медленно оседающей пылью (сегодня бы эту доску в любой киномузей мира), пол, усыпанный белыми крошками, да еще дворовый возглас – «Федька Хитрук».

Так появилась вторая легенда, изредка подкрепляемая репликами: «А что, Хитрук у вас еще не появлялся?», «Вот придет Хитрук...». Но, видимо, что-то тогда помешало этому: Федор Савельевич у нас так и не появился.

А потом был фильм «История одного преступления», и мы, молодые мультипликаторы, завидовали тем, кого Хитрук отобрал для работы над картиной. Фильм этот делался групповым методом, и Федор Савельевич набрал группу из своих бывших учеников – еще совсем «зеленых» выпускников курсов. Вспоминается почти юный Сергей Алимов, и сам Федор Савельевич, безнадежно старый (ему в то время было аж сорок четыре года)... Мне все время хотелось приходить в группу и смотреть, что там делается. Это была настоящая тяга. До сих пор помню то ощущение свежести и света – да-да, физическое ощущение чего-то, похожего на сияние, которое буквально излучала комната, где работала группа Хитрука, комната, сияющая солнцем и новыми именами – Люрса, Дюфи, Брак, Стенберг*, шелест ярких эскизов (непривычно ярких), перекрестные вопросы, беззлобное подшучивание, возбужденный разговор, гордость собой. И в центре этого художественного праздника – Хитрук.

Без ужаса и тайного восторга не могу вспоминать отвагу Хитрука пригласить на фильм только дебютантов, ведь у них совсем не было опыта, который, как правило, бывает заменой таланта.

Я уж не говорю о скрытом, полном разных намеков, раздражении опытных работников студии. «Лучше быть первым в деревне, чем последним в городе» (намек на возвышение его анимационных заслуг и кивок в сторону режиссерского дебюта). Кривые усмешки в адрес молодых.

Где теперь те пророки? Почти все вчерашние дебютанты сегодня составляют основу советской мультшколы. Носырев, Назаров, Петров, Сокольский. Доверие возвышает. Да они скорее сложили бы головы в истребляющем стремлении к цели, но не подвели бы мастера.

---

* Люрса – гобеленный мастер (Франция, XX век), Дюфи – франц. художник XX в., Брак – франц. художник XX в., Стенберг – карикатурист, художник-график (Америка, XX в.).

Я с завистью смотрел на этот ликующий базар. Фильм медленно прорисовывался сквозь пелену опыта. Он был слишком нов, чтобы проскакать легким мячиком сквозь накопленные штампы. И более других это понимал Хитрук. Потом я исподволь наблюдал этого человека в коридоре. Набычившись, косолапо топтался он где-нибудь в углу с вечно прилипшей к губам сигаретой, окуривая священным дымом рождающиеся идеи, что-то бормоча себе под нос, поглаживая грудь и живот, если идея плавно развивалась. Расстегнутая рубашка свидетельствовала о крайней степени творческой раскованности. Если же мысль не посещала, то – почесывание, поглаживание затылка безымянным пальцем и слова «черт» или «вот черт», потом несколько шагов – пауза, – жест, но уже не Хитрука, а его героя… Потом на моих глазах Хитрук взлетал в воздух (я не шучу, такова специфика мультипликации), замирал на мгновение, проборматывал музыкальные заклинания: тара-та-та-тата, лицо светлело вызревающей улыбкой, вверх, вверх… пауза и… трах… – снова на земле, резкий нетерпеливый жест и знакомое «черт», и снова пыхтение сигаретой.

В эти минуты Хитрук, проклиная режиссерскую судьбу, не раз, мне думается, вспоминал свою жизнь художника-аниматора как благо, дарованное богами… и Дежкиным Борисом Петровичем. Это за его спиной простаивал он часами, загипнотизированный магией творчества.

Я думаю, что в мучительные минуты разочарований он, как нормальный интеллигентный человек, хотел бы податься в управдомы или в библиотекари, как ему грезилось во время войны.

Фильм «История одного преступления» сделал режиссера знаменитым. Когда я смотрел его, то буквально захлебывался от восторга. Это был восторг безотчетный, без желания разобраться в его причинах. Этот фильм, безусловно, был переломным для советской мультипликации. Может быть, впервые советская мультипликация обрела социальную остроту, ранее не выходившую за пределы кинематографических переложений басен С. Михалкова. Далее последовала феерия фильмов и вал международных премий. «Топтыжка» «Каникулы Бонифация», «Человек в рамке», «Отелло-67», «Фильм, фильм, фильм…», трилогия о Винни-Пухе, «Остров», «Юноша Фридрих Энгельс», «Икар и Мудрецы», «Дарю тебе звезду», «Олимпионики», «Лев и Бык», не считая многочисленных вставок в игровые фильмы. Каждую картину он делал как бы впервые, отвергнув предыдущий опыт. Каждый фильм для него – цепь крушений и восхождений.

Я очень люблю «Винни-Пуха», в особенности первый фильм, в котором мы знакомимся с героями. Он восхищает меня, изумляет какой-то радостностью... Слово это такое неуклюжее, но, видимо, точнее всего передающее испытываемое чувство. И потом здесь – как всегда у Хитрука – ювелирная работа с ритмом...

«Остров» – фильм, бесспорно, выдающийся. Как появляются такие фильмы – для меня загадка. И здесь не обошлось без «легенды». А выросла она из курьеза. Работа над фильмом подходила к концу, но нужный ритм и темп так и не находились. Материал казался вялым, действие – затянутым. Хитрук был удручен так, как бывает только с ним, и готовился пережить (впервые, кажется, за свою блистательную режиссерскую карьеру) горечь поражения.

И вот в этот-то момент вмешался Его Величество Случай, который помог появлению на свет еще одного прекрасного фильма режиссера Хитрука. Его постоянный монтажер Бэлла Борисовна Герасимова, перематывая пленку на монтажном столе, для ускорения процесса нажала на педаль быстрой перемотки, и пленка понеслась в окошке экрана с невероятной скоростью. История умалчивает о том, что именно воскликнул в этот момент Хитрук.

Мгновенно началась работа по приведению материала в соответствие со счастливым видением на монтажном столе...

Говорят, случай всегда помогает счастливцам. И все же с Хитруком это не совсем так. Ведь даже для того, чтобы суметь воспользоваться удачной подсказкой случая, вызвать ее к жизни, необходимо иметь пусть и неоформленное конкретно, но сильное ощущение того, что же все-таки ты хотел бы увидеть на экране. Эта, хоть и неопределенная, музыка, этот поэтический гул претворяются, рано или поздно, в гармонические созвучия, в кристально сформулированные строки.

Настоящий режиссер всегда во время работы живет с этим ощущением, сформулированным У. Уитменом:

Есть во мне что-то, не знаю, что,
Но знаю – это во мне...

Из всех фильмов Хитрука наиболее любим мною «Человек в рамке». А про любимые фильмы говорить трудно. Пересмотрите сейчас этот фильм. Много ли мы найдем в кинематографии 60-х годов столь острых по своей метафоричности фильмов. В нем формула мультипликации,

если можно так сказать, выступила в чистом виде. Фильм, прежде всего, поражал новизной отношения к мультипликации как к самостоятельному виду искусства, а не как к отрасли комического. И еще фильм поражал выбором предмета для исследования, авторским отношением к нему. Ведь подлинное новаторство проявляется как раз в выборе тем и в отношении к ним, а уж оно диктует форму. Если Пикассо в определенный исторический момент, а именно в 46-м году, пишет свечу, кувшин, край стола и передает нам свое восприятие этих предметов, в котором такой удивительный покой, то в этом есть новизна его искусства, таким образом выраженная в этой картине. Новизна пространства. Отсутствие некоей надоевшей точки притяжения. Полная свобода от зависимости. Зависимости от предыдущего опыта.

Фильм «Юноша Фридрих Энгельс» вызвал такое оживление в Госкино, что даже из бухгалтерии справлялись, действительно ли это мультипликационный фильм. А чего стоит целомудренный окрик из Госкино, когда потребовали вырезать из картины «Фильм, фильм» фильм...» «Музу», сплошь забитую печатями различных кинoредакций и предписаний. Я иногда думаю, насколько выше сегодня была бы мультипликация, если бы так не передавливали саму художественную мысль. Достаточно вспомнить драматическую судьбу мультипликационных фильмов «Почта» или «Сказка о попе и работнике его Балде», в которой не устраивал эпизод «базара».

Кинематограф Хитрука содержит все кинообразующие координаты – метафорические, пластические, звуковые. Причем метафоричность его фильмов настолько растворяется в других формообразующих фильма, что не мертвеет даже при многократных просмотрах. Ритм его фильмов по цельности и виртуозности сравним разве что с кинематографом Чаплина. Достаточно вспомнить синкопированный проход Винни-Пуха и Пятачка. Как он находит эти внезапные ритмы, я сказать не могу, и никто не сможет.

А какая непосредственность восприятия! Не забуду, как я вошел в монтажную в тот момент, когда Хитрук делал «Фильм, фильм, фильм!». Он хохотал, глядя на экран монтажного стола, так, как будто бы впервые видел этот материал и вообще не имел к нему никакого отношения. Но это вовсе не значит, что ему свойственно некое самоумиление; наоборот, величайшая «бдительность» никогда не покидает его, он готов идти на жертвы, даже отказаться от чего-то замечательного,

если оно замечательно только в частностях, но выбивается из общего замысла, нарушает стройные пропорции целого...

Рассказывают, что однажды Виолетта Колесникова (а она отличный мультипликатор) сделала очень смешную сцену; все смеялись, ликовали, и больше всех радовался сам Хитрук. И смеялся больше всех, когда в просмотровом зале смотрели эту сцену. А потом вдруг стал серьезным, погрустнел даже. Почесал затылок, повздыхал и сказал твердо: «Не пойдет, она нарушит общий ход эпизода». Сцена, при всех своих достоинствах, «не вписывалась», могла «увести» зрительскую реакцию не в ту сторону.

Я не знаю, как он улавливает в невидимых многочисленных пучках, среди бутафорских соблазнов, предложенных ему услужливо, с улыбкой самим дьяволом (кино вообще не самая удачная шутка искусителя), нужные провода, соединяя их единственно верным способом, чтобы по ним текла чистая энергия.

Мне очень импонировало в Хитруке постоянное чувство неудовлетворенности сделанным. Для меня это всегда признак подлинного таланта. Хитруку чужда поза. Он относится к художникам ищущим, вечно сомневающимся, никогда не бывающим довольными результатом своего труда. Эта счастливая для художника способность критически относиться к своей работе, даже невзирая на перебор по части такой самокритичности (что куда лучше, чем самоуспокоенность ремесленника), еще раз вспомнилась мне, когда я столкнулся с Хитруком поближе, «увидел» его, что называется, крупным планом.

Я заканчивал свой фильм «Лиса и Заяц», и мне было необходимо, чтобы кто-то посмотрел на мою работу со стороны и дал последние критические советы. Этим «кем-то», конечно же, должен был быть Хитрук. Но он в это время сам заканчивал картину «Остров», и никак не удавалось «отловить» его, чтобы услышать столь необходимое нам мнение о нашей работе. И вот как-то Хитрук встречает меня на студии: «Юра, я слышал, вы хотели, чтобы я посмотрел ваш материал...» – и наклонил свою большую голову так, что я увидел его лицо близко-близко... Никогда не забуду это лицо. В нем были такое безраздельное внимание и тоска, и мука еще не отошедшей в прошлое собственной работы. Огромные грустные глаза ребенка и большой, изрезанный морщинами, лоб мудреца. Подумалось – так вот как дорого даются ему его «легкие ритмы». Я тогда неожиданно вспомнил – сами собой как-то пришли на память – строки Маяковского:

«И лоб мой время с разбега крушит».

Вот это повышенное, сконцентрированное внимание, на что бы оно ни было направлено – на работу ли, на созерцание окружающего, или на то, что делают рядом с тобой твои товарищи, – я думаю, и делает Хитрука Художником. Он все время мучительно сосредоточен на чем-то. Я не раз видел его среди студийной сумятицы, видел, как толпа суетливо обтекает его, а он, словно некий остров, всегда остается «тверд, спокоен и угрюм», как завещал Пушкин, и всегда кажется чужим по отношению к среде.

Хитрук пребывает в постоянной творческой готовности – услышать единственно нужную интонацию, увидеть единственно точное движение. При этом чувство и мысль не расходятся по разным дорогам, у Хитрука они органично дополняют друг друга.

«Для меня сама мысль, смена мыслей – это уже достаточно чувственный момент», – сказал как-то Хитрук. Огромный профессиональный опыт, глубокая мысль, никогда не похожая на сухую, абстрактную схему, соединяются в нем с непосредственностью, увлеченностью своей игрой – словом, с тем, что делает его похожим на ребенка. И если мне понадобится вспомнить, как играют дети – самозабвенно, изобретательно, с головой уйдя в какое-то занятие, радуясь своим открытиям и раздражаясь, когда кто-то посторонний вмешивается в их игру, – я не пойду на детскую площадку.

Где пройдет энергия Хитрука, которую он, может быть, лет тридцать назад кому-то передал, предложил, высказал, дал какое-то направление, художественный ориентир, и в какой момент это все вдруг проявится – этого не знает даже сам Хитрук, и не знает даже тот человек, который это сделает. Равно как и человек, который, прочитав хороший роман, великий роман, не будет знать, в какой момент этот роман его подхватит на свое крыло и даст ему свободу и возможность сделать этот поступок, а не другой. Вот Хитрук – он и есть самое цельное, самое гармоническое художественное произведение.

Я хочу опять увидеть Хитрука, как много лет назад косолапо, по-медвежьи расхаживающего где-то в углу коридора, отрешенного от всего, Хитрука, который улыбается новой мысли.

Федор ХИТРУК

ПРОФЕССИЯ-АНИМАТОР

том II

Редактор-составитель: Юрий Михайлин
Корректор: Светлана Климанова
Макет и верстка: Мария Юганова

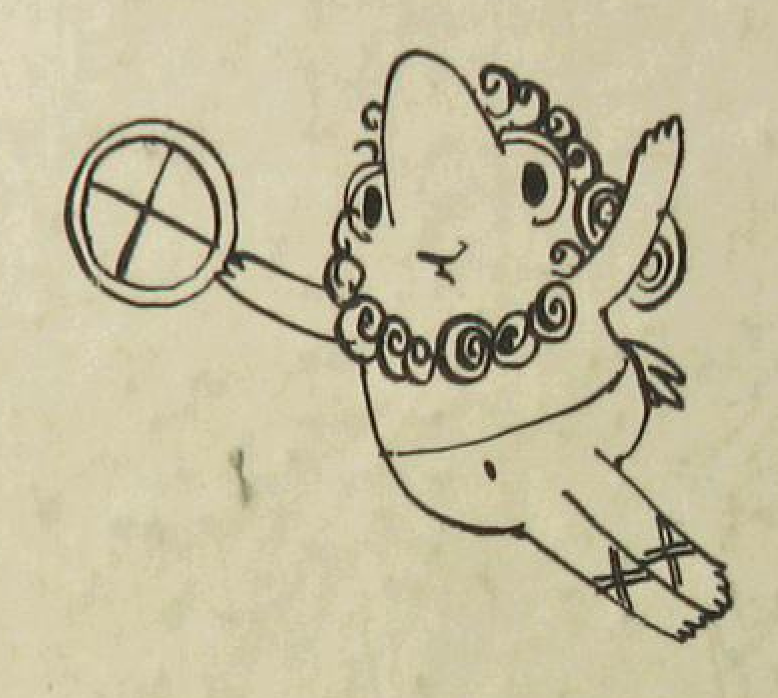
Подписано в печать 25.12.2007
Формат 70x90/16
Бумага офсетная. Печать офсетная
Тираж 2500

Заказ № 0731490



Отпечатано в полном соответствии с качеством предоставленного электронного оригинал-макета в ОАО «Ярославский полиграфкомбинат» 150049, Ярославль, ул. Свободы, 97

ИД «Гаятри»
113035, Москва, ул. Балчуг, д. 11
http:// www.livebooks.ru



Второй том книги Ф.С. Хитрука посвящен его педагогической и исследовательской работе. В нем рассказывается о почти пятидесятилетнем опыте подготовки режиссеров и аниматоров, публикуются педагогические программы и методические разработки по режиссуре и мастерству художника-аниматора, стенограммы некоторых мастерских Хитрука на анимационном отделении Высших режиссерских курсов.

В книгу вошли исследования в области теории и истории анимации («Генеалогия анимации», «О языке анимации», «Эстетика анимационного фильма»), а также двенадцать портретов режиссеров-аниматоров: Нормана Мак-Ларена, Кэролайн Лиф, Лотты Райнигер, Фрэнка Томаса и Олли Джонстона, Бертольда Бартоша, Бретислава Пояра, Александра Татарского и др.

В заключительной части книги о Мастере рассказывают его коллеги и ученики.

ISBN 978-5-9689-0138-5

